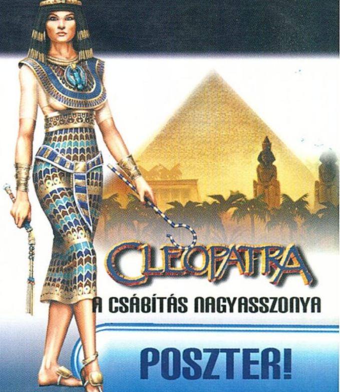
TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : HEXPLORE

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/09



CLEOPATRA
A CSÁBÍTÁS NAGYASSZONYA

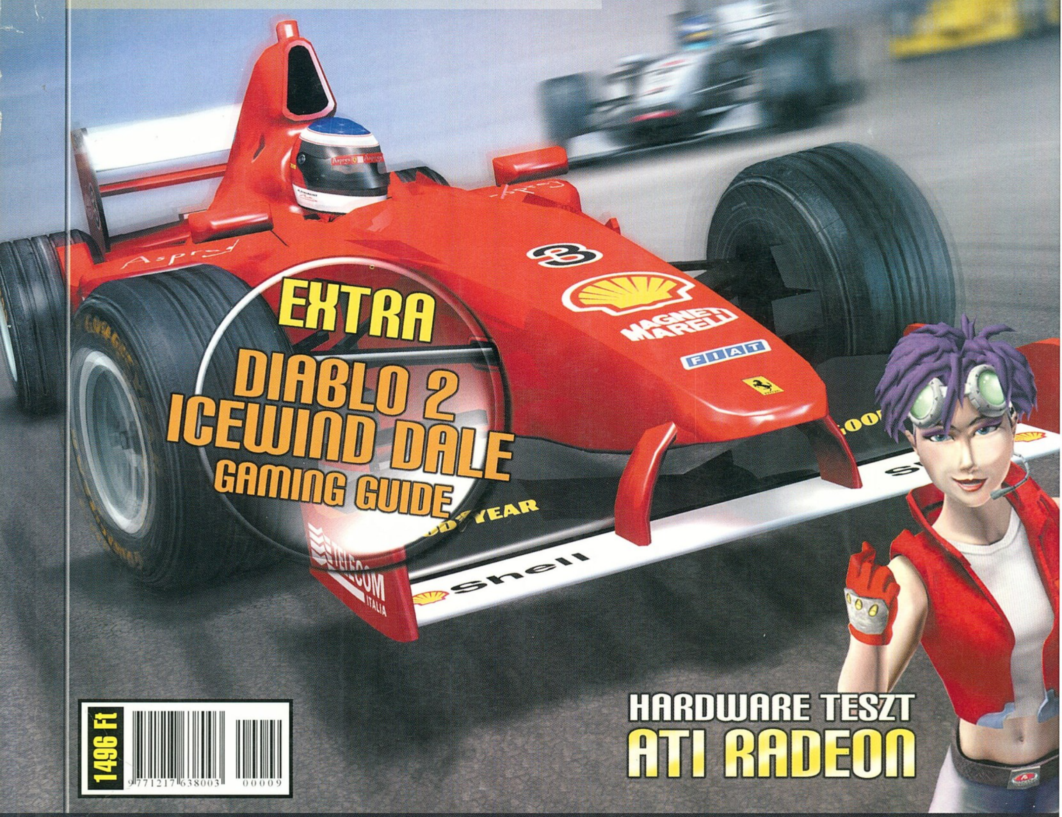
POSZTER!

WARLORDS BATTLECRY

KISS PSYCHO CIRCUS

HEAVY METAL FAKK2

GRAND PRIX 3
POLE POSITION



EXTRA
DIABLO 2
ICEWIND DALE
GAMING GUIDE

HARDWARE TESZT
ATI RADEON

1496 Ft

DEMÓK A CD-N: KISS PSYCHO CIRCUS • SANITY • STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE • TRAFFIC GIANT

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

Nem mindig nehéz az iskolatáska!
intel inside pentium III
intel inside celeron™ PROCESSOR
ORCA SULI
Intel Celeron™366 Mhz Processzor
M. ATX Technológia
32 MB SDRAM
4,3 GB HDD, 1,44 FDD
44xCD-Rom
Integrált grafikus kártya
AC97 hangchip
56kbps modem
Cherry billentyűzet, egér
Windows 98 Operációs rendszer
119 900,-Ft+Áfa
ORCA SULI PLUSZ
Intel Pentium® III 650 Mhz Processzor
Epox alaplap ATX Technológia
64 MB SDRAM
15 GB HDD, 1,44 FDD
44xCD-Rom
Guillemot Phoenix 8 MB AGP
grafikus kártya
AC97 hangchip
56kbps modem
Game Beast 500 W hangfalrendszer
Cherry billentyűzet, görgős egér
Windows 98 Operációs rendszer
199 900,-Ft+Áfa
14" TVM Monitor, csak géppel együtt 27 900,-Ft+Áfa
15" Samtron 55E Monitor, csak géppel együtt 32 900,-Ft+Áfa
Xerox Docuprint C6 géppel együtt 600 dpi, 4 fejes, színes tintasugaras nyomtató 11 900,-Ft+Áfa
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-113
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
www.orca.hu

O verdose II

Tulajdonságok

- 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 3.2kg

O verdose II

- 13.3" XGA-TFT (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

419.900 Ft

O verdose II

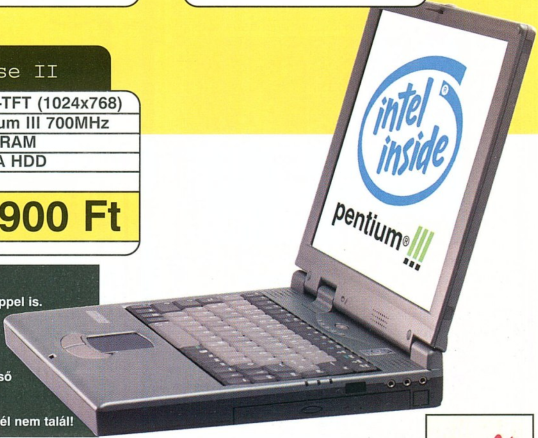
- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

479.900 Ft

O verdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft



GERICOM NoteBook vásárlásánál feltehetjük a kérdéseket:

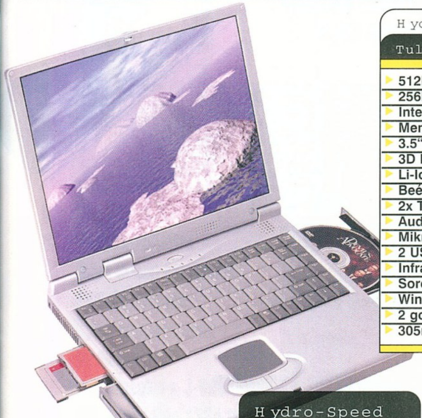
NoteBook asztali gép helyett?
Igen! A gép teljesítménye könnyen vetekszik a legtöbb csúcskategóriás asztali géppel is. Akár 800MHz-es Pentium III processzoral, 256MB memóriával és 18GB-os merevlemezzel is választhatjuk a gépet.

A legmodernebb DVD meghajtó TV kimenettel?
Nem probléma! A házi mozi máris készen áll. Mobil telefonjával könnyen kommunikálhat az Infra porton keresztül. FaxModem, hálózati kártya, PCMCIA külső merevlemez nálunk a legjobb áron kapható.

És az ÁR?
Cégünk garantálja, hogy jobb árfekvésű, hasonló teljesítményű gépet más cégeknél nem talál!

Részletre is!

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés



H ydro-Speed

Tulajdonságok

- 512k Cache, VIA chipset (AMD K6-2)
- 256k Cache 'On-Die' (Pentium III)
- Intel 440BX vagy 430TX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

www.acomp.hu

Millennium II

Tulajdonságok

- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

O verdose Polo

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- AGP videokártya 8MB
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

319.900 Ft

H ydro-Speed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 650MHz
- 128MB SDRAM
- S-Video kimenet
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- FaxModem 56kbps beépítve
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft

intel inside pentium®!!!

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB UDMA HDD
- 6x DVD

849.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu
CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

WWW.PCGURU.HU
Törölt akarsz tudni? www.pcguru.hu

INTRO

A F1 cirkusza szokás szerint bőgő motorokkal és gumicsíkokkal az aszfalton köszönti augusztus közepét, méghozzá karnyújtásnyira tőlünk, a mogyoródi dombok lankáin. Egy kicsit magunkénak érezzük a küzdelmet, hiszen kis ország révén nagyon fontos, hogy részt vehessünk minél több ilyen nagy versenyben. A gép a számítógépes rajongók számára is megszűnik néhány napra, szó szerint majd mindenki a képernyőkre tapad, hogy kövesse az eseményeket. Ebben az évben azonban nem kell beérnünk a közvetítésekkel, ha nem is élőben, de mindenesetre nagyon valóságos körülmények között ülhetünk be bármelyik versenyautó volánja mögé. Az adrenalinpumpáló mutatványra a mostani számunkban tesztelt F1GP3 nyújt remek lehetőséget. A rajongók és az elkötelezett hívők 4 évet vártak a folytatásra, úgy gondoljuk, a program mindenképpen megérte a várakozást. A F1GP3 tipikus képviselője annak a játékirányzatnak, mely a mind látványosabb (szinte már arcade) megjelenítést a háttérbe szorítja a kocsi és a körülmények realisztikusabb feldolgozása érdekében. Sokak számára ez gondot is jelenthet, bizony nem véletlen, hogy az igazi F1 pilóták is erre a programra voksolnak, ha nagy ritkán nem élőben versenyeznek. Itt van tehát az F1 élőben és virtuálisan is, jó szórakozást hozzá.

Guru Team

NEWS

10 Arabian Nights – ezeregyéjszaka másképp
10 Airfix Dogfighter – vázat törő modellek
11 A Baldur`s Gate II sárkányai – felbukkantak a sárkányok!
11 – Battle Realms – középpontban a taktika
12 Taxi 2 – mozi után szabadon
12 Chaotic – RPG a semmiből
13 Fatherdale: The guardians of Asgard
13 EVE – az Elite nyomdokain
14 Crimson Skies – a fellegek közt
14 Hired Guns – nem feledünk Amiga!
15 Serious Sam – FPS az ősi Egyiptomban
15 Red Faction – soha nem látott ötletek
16 Sidescene – borzongató dark fantasy
16 Shadowbane – online álomvilág
17 Motor City Online – megváltozott koncepció
17 Throne of Darkness – mégsem tűnt el

„A középkori Ázsia fantasy világa adja a Battle Realms valósidejű stratégia helyszínét. A taktikázásra fókuszáló programban nem sok gondod lesz a nyersanyagkészletekre, inkább a gyors akció, az egységek-seregek mozgatása, s ennek finomságai kerülnek előtérbe."

A HÓNAP JÁTÉKA

Geoff Crammond: ez a név most már végérvényesen összenőtt a GP-sorozattal. De nemcsak ez jut majd eszünkbe erről az angol úrról, hanem a valaha létezett legelmélyültebb F1-es szimulátor megalkotása is. Igen, a GP3 tovább halad azon az ösvényen, melyet a két előző rész kezdett kitaposni: a program hihetetlen részletességgel tér ki e száguldó versenygépek irányítására, beállításaira, és magukat a versenyeket is eddig soha nem tapasztalt valósághűséggel képes reprodukálni. Nem valószínű, hogy a „dinamikus időjárás" koronázta programot a közeljövőben bármelyik másik szoftverház játéka meg tudná közelíteni, mert ez a játék minden szimulátorok királya.

Akinek internet-hozzáférése van, máris nekiláthat a játék frissítésének, temérdek mennyiségű anyaggal találkozik majd: szerte a világon játékosok milliói áhítattal várták már a játék megjelenését. Szerény hazánkban a forgalmazó cég magyar dobozzal és magyar kézikönyvvel kínálja termékét a már mondhatni „megszokott" 10 000 Ft körüli áron. Azt hiszem, minden F1-hívő egyetért velem abban, hogy ez a befektetés tényleg hosszú távra szól.

Csukjátok be a szemeteket, ugye Ti is látjátok az egymás után kigyulladó piros lámpákat?

Dauby

Grand Prix 3

JÁTÉKLEÍRÁS

32 Grand Prix 3 – az eddigi legjobb Forma 1 szimulátor
38 Warlords Battlecry – real-time fantasy stratégia
41 – KISS Psycho Circus – Heavy metal FPS
44 Submarine Titans – közepes Starcraft klón
48 Diablo 2 Gaming Guide – kivesézve
56 Heavy Metal F.A.K.K.2 – az új Lara
60 Traffic Giant – „hegyek között..."
64 Bang! Gunship Elite – tűz
66 Icewind Dale Gaming Guide
74 Cleopatra – árad a Nílus

„Az évezred hajnalára elértük azt, hogy az akció játékokban már nem elég csupán kulcsokat keresgélünk, kapukat nyitogattunk, nagyobb fegyvereket felvennünk, és azokkal cafatokká lőnünk az életünkre törő buta ellenfeleket."

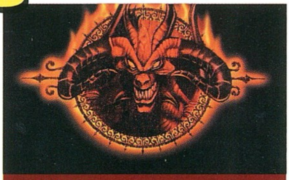
TARTALOM

BEMUTATÓ

18 Republic
20 Panzer 3D: Scorched Earth
22 IL 2 Sturmovik
24 Morrowind
28 Sydney 2000

„Talán az egyetlen olyan egyszereplős RPG, amiben teljesen szabadon lehet bejárni a hatalmas területeket, ha úgy tetszik, bármikor felkerekedhetsz, s a világ egyik végéből a másikba utazhatsz, és ha rossz kedvedben találnak a kapzsi kereskedők, kardot rántva akár az egész falut a pusztába hajszolhatod."

48



DIABLO 2

68

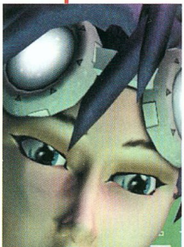
ICEWIND DALE

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

76 Mentőöv
78 Műhelytitkok
80 Helyhiány miatt
81 Cheat
82 Hardware hírek
84 GeForce 2 MX
86 Canon ixus
88 Teac CopyStation
89 Maxi Sound Fortissimo
90 Házi CD nyomda
91 Cyrix processzorok
92 VL SonicFury
93 Jazz Speakers J-9906
95 VIA Apollo Pro 133A teszt
100 Ati Radeon
105 Miniatűr diktátorok
106 3D Studio Max R3
112 Grab
114 Hardware fórum
118 Levrov
120 Külvilág
128 Hálózatos játékok
130 Következő szám

„... az egyik internetes felmérés tanúsága szerint a nyár eleji csoportos launch előtt a nagyközönség már a Radeont várta a legjobban, velünk együtt lélegzet-visszafojtva tekingetett Toronto felé: vajon időben elkészülnek-e?"



100

TELJES JÁTÉK

8

HEXPLORE

Az örök értéket képviselő Édenkertbe jutás titkát rejtő könyv megszerzése lesz a cél ebben a fantasy-akciójátékban. A finom részletességgel kidolgozott történetben négy hősből álló csapat küzdhet meg azért, hogy megtudja, amit talán még senki. A tíz fejezetben egyre komolyabb próbatételek várnak rájuk, melyeken csak együttes erővel, egyéni képességeiket a közös cél érdekében használva juthatnak tovább. A minimum hetvenórányi játékidőben garantáltan nem fogsz unatkozni akár egyedül, akár barátaiddal vágsz bele a Heliovisions munkája által kínált kalandokba. Rajta hát!

Minimum: P100, Win 95, DirectX 5.0, 16 MB RAM, SVGA, 16-bites hangkártya

TARTALOM

DEMÓK

KISS PSYCHO CIRCUS

Todd McFairlane, minden képregény készítők atyja (Spawn, az Ivadék) játékfejlesztésre adta a fejét, pontosabban designeri feladatokat vállalt magára. A Gathering of Developer berkeiben készített FPS a LithTech engine továbbfejlesztett változatát használja, aminek köszönhetően a kisebb gépek tulajdonosai is káprázatos sebességgel futó játékot kapnak a kezük közé. A Kiss azonban sajnos nem több, mint átlagos shooter, amelyben a feladatok bonyolultsága legfeljebb a kapcsolók keresgélésében merül ki. Azonban, ha csak egy kis felhőtlen szórakozásra vágysz, mindenképpen próbáld ki a programot... hidd el, nem fogsz benne csalódni.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

A Monolith új akció-kalandjátékkal rukkolt elő. A Sanity ugyan még csak a LithTech motor első változatát használja, de a grafika így is átlag feletti. A CD-re felrakott demóváltozatban két pályát is tesztelhetünk. Az elsőben az Ügynökség életét ismerhetjük meg. Ez oktató pályának fogható fel, ahol megtanulhatjuk a kezelést. A második már jóval izgalmasabb, itt a pszionikus képességeinket kell használnunk, hogy bejussunk a szigorúan őrzött katonai támaszpontra. Menet közben tehetünk szert új képességekre, melyekből 8-at rejtettek el a demóban.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

A Quake III Arena motorja manapság egyre népszerűbb a játékfejlesztők berkeiben. Választásukkal jómagam messzemenőkig egyetértek, hiszen ma ez a legjobb 3D-s Engine. A Raven csapata, miután befejezte a Soldier of Fortune-t, megvásárolta a Q3A motorját, és nekilátott a Star Trek Elite Force fejlesztésének. Örömmel jelenthetjük, hogy Ravenék ismét káprázatos munkát végeztek. Az Elite Force szerencsére nemcsak látványvilágában, hanem játékmenetében is túltesz társain. Fantasztikus, többlépcsős küldetésekkel, lebilincselő történettel és utánozhatatlanul hangulatos atmoszférával szembesülhetsz, ha kipróbálod a játék demóját.

TRAFFIC GIANT

Akik már unják a brutális jelenetekkel túlfűtött, gusztustalan szörnyekkel telezsúfolt, sztereotip akciójátékokat, vagy jobb szeretik, ha olyan világban tehetik próbára kreativitásukat, amelynek némi köze is van a valósághoz, azoknak itt ez a - nem is akármilyen kihívásokat tartogató - gazdasági stratégia. Ebben játékban mindenki megízlelheti, milyen lehet ama vállalkozó élete, aki a városi tömegközlekedés üzemeltetésével igyekszik szerény vagyonkáját gyarapítani, vagy egyszerűen csak az emberek életét szeretné némi proletár romantikával fűszerezni.

+DEMÓ: MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

PATCHES

- Gunship!
- Kiss Psycho Circus Beta Demo patch
- Nox Quest Patch v1.2
- Diablo 2 v1.03
- Vampire v1.1
- Icewind Dale v1.06
- Unreal Tournament D3D Patch
- Submarine Titans Missions Match

WALLPAPERS

16db Diablo 2 Háttérkép!

DEKSTOP THEMES

- Diablo 2 Ultimate
- Hexplore
- Mission Impossible 2
- Mystic Mountains
- Quake 3 Fortress
- WaterFall Rain

SW JÁTÉKOK

- 3D Blocks 2000
- AirXoniX
- Bonzala
- CyberPoker
- DirtBike
- GullBlaster
- Mahjongg Free
- PigPen
- Star Wraith
- The Memory 3D
- WinBrick 2000

SCREEN SAVERS

- Hellfire 2000
- Matrix4 v2.02
- 3aline
- SpaceBattle v2.0
- EctoSaver v1.1
- The Dark Island

CHEATS & TRAINER

- 3D Ultra Pinball Thrill Ride - Trainer
- Cleopatra - Money Trainer
- Icewind Dale - Savegame Editor
- Outcome - Trainer
- Hexplore - Trainer
- Road Wars - Trainer
- KISS Psycho Circus - Cheat Codes
- Star Trek Klingon Academy - Savegame collection
- +CheatZone!!!

ROVATOK

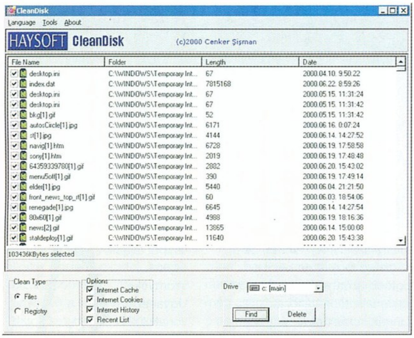
- Quake - modellek
- Autó szimulátorok
- Heroes of Might & Magic
- Bonckés - Ground Control
- 3D Mánia
- 3D Studio MAX
- Műhelytitkok #6
- Pascal
- Linux
- Zeneszerkesztés

EXTRA+KÜLVILÁG

- Digital News Diskmag - #3
- Pepsi Sziget 2000 - élmények és beszámoló
- Q3 Radiant Tutorial
- Programok, amiket Ti Küldtetek
- Fantázia 2000
- A hazafi
- Final Fantasy - The Movie

CLEAN SYSTEM DIRECTORY - V1.6

Manapság már olcsón hozzájuthatunk akár 20 GB kapacitású merevlemezhez is. Jómagam is egy hasonló kaliberű adathordozó

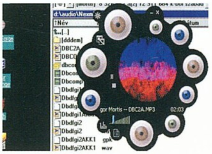


megvásárlását követően úgy éreztem, hogy ezzel a helygondjaimat egyszer és mindenkorra megoldottnak tekinthetém. Pár hónapra rá mégis lemondásokkal teli aggodalommal kellett törölgetnem némi extra tárkapacitás reményében kevésbé fontos file-jaimat, nem is beszélve a homlokráncolásról, melyet a Windows könyvtár mérete váltott ki belőlem.

A Clean System Directory olyan eszköz, amely ez utóbbit hivatott orvosolni. A program belekukkant a registrybe, és felkutatja a használaton kívüli dll-eket, továbbá a felhalmozódott Internet cache-t, a cookie-kat és egyéb nyalánkságokat, de a végső döntést ránk bízza, hogy melyektől szeretnénk megszabadulni. Persze a nagytakarításnak káros következményei is lehetnek, ezért kezdők és tapasztalanabb felhasználók inkább ne próbálkozzanak vele.

WINDOWS MEDIA PLAYER 7

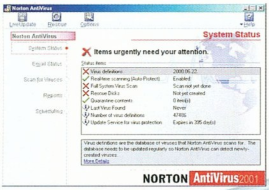
Frissebb, újabb, szebb, okosabb, nagyobb, lassabb. Ezzel a pár szóval jellemezhetném röviden a Windows Media Player 7-es verzióját. A manapság divatos skinek és a grafikus spektrum analizátor ellenére nem igazán nyerte el a tetszésemet. Hiába a



temérdek új funkció, a különböző effektusok és mütyürök, az összképet teljesen lerontja az, hogy a lejátszó az eddig megszokottnál lassabban indul el, továbbá film lejátszásakor a teljes képernyőre váltás is lassabban történik meg.

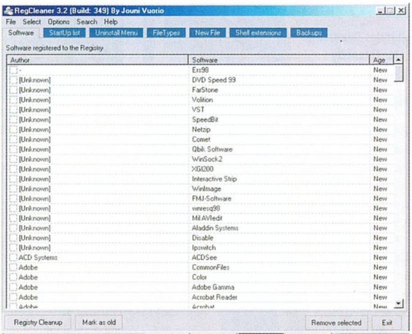
NORTON ANTIVIRUS 2001 WIN9X - 30 NAPOS PRÓBAVERZIÓ

A vírusok, mint soha ki nem haló ellenség fenyegetik a gépünket. Az állandó rettegés ellen csak egyet tehetünk: Sok, friss vírusirtó programot szerzünk be. A Norton AntiVirus 2001 egyike a legnagyobb és leghíresebb vírusgyilkoló és védelmi programoknak, ezért hát mindenképpen itt a helye a CD-n.



REGCLEANER 3.2

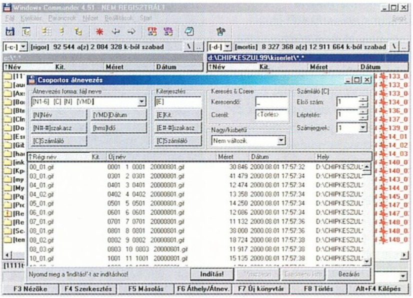
A RegCleaner 3.2 nevű program - mint ahogyan a neve is mutatja - a Windows registry kipucolásra szánt eszköz. A Clean System Directoryhoz képest sokkal összetettebb és komplexebb, melynek használatával már kimondott sebességnövekedés érhető el



a feltelepített, majd eltávolításuk után nyomot hagyó programok által meggyötört Windowsunk életében. A RegCleaner 3.2 széles skáláját nyújtja a keresési lehetőségeknek, vizsgálódásnak, ezáltal meggyorsítva és kényelmesebbé téve a registry karbantartását, amelybe a program meglepő módon nem írja be magát.

WINDOWS COMMANDER 4.51

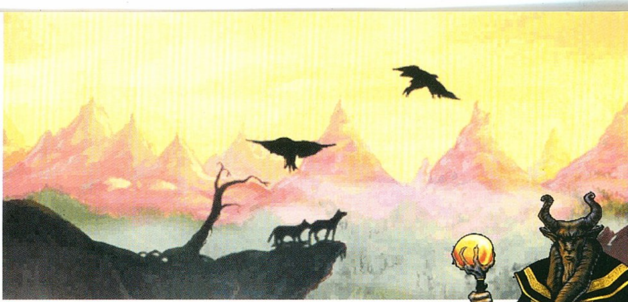
A Windows alatti fájlkezelés királyának számító Windows Commander fejlődése töretlenül folytatódik. A készítők még mindig képesek újabb és újabb, jól használható funkcióval bővíteni a programot. Most, a 4.51-es verzióban remek, csoportos fájlátnevezésre szolgáló menüponttal örvendeztettek meg bennünket,



de a lehetőségek tárházát tovább bővítették még a két PC közötti közvetlen kábelkapcsolat lehetőségével (soros vagy párhuzamos portokon), amely Win95/98/NT/2000/3.1, sőt, akár DOS-os rendszerrel is együttműködik.

Az újítások persze nem érnek véget ennyivel, hiszen az Ftp kapcsolat ablaka is tovább hízott egy menüponttal, mely alatt listából választhatunk a különböző proxy server beállításaink közül. Ha a Windows Commander fejlődése így folytatódik tovább, pár év múlva talán már új operációs rendszerré növi ki magát. Addig is ez a piacon fellelhető egyik legjobb fájlkezelő program, mely a gyors és kényelmes munka záloga.

HEXPLORE



StartBox

Fejlesztő: Gremlin
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.co.uk

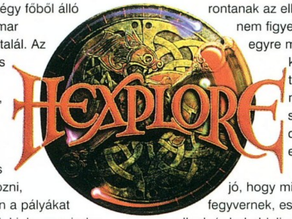
Édenkert. Egyetlen szó, mégis oly sokat jelent mindenkinek, kivétel nélkül, még ha nem is ugyanazt. Vallásunktól függetlenül e szó olyan helyet idéz, ahol megnyugvás, boldogság és béke vár, s az idilli kert csodálatos szépsége körülöleli lelkünket. A szívünkben érezzük értékét akkor is, ha sosem tapasztaltuk meg, milyen is ott…

Így aztán könnyedén azonosulhat bárki azzal a négy hőssel, aki a Hexplore kalandjait felvállalva oly könyvért küzd, mely e bűvös-balzsamos helyre vezető út, sőt az isteni tudás titkait is rejti. Garkham, a Sötét Mágusok Rendjének nagymestere saját, nagyra törő céljainak eszközét látja a varázslatos irományban, míg a legendák által megjósolt kiválasztottak sikerétől az egész világ népeinek jövője függ. Szép feladat és nem is egyszerű!

Két éve már hogy a Heliovisions elkészítette ezt a játékot, mely alaposan meglepett, hiszen a rohamos fejlődésben picit eljárt felette az idő, s most mégis el tudott bűvölni úgy, hogy nehezemre esett abbahagyni, pedig egykor végigjátszottam már. A nyári RPG-hullám közepében is megfogott, ahogyan a barbárt, a kalandozót, a kószát és a varázslót vezetve, logikai és ügyességi feladatokat megoldva kell átverekednem magam e már csaknem elfeledett vidéken. Az aprólékosan kidolgozott történet miatt nincs véletlenszerű pályagenerálási lehetőség, minden alkalommal pontosan ugyanúgy kell megoldani a feladatokat, megkeresni a kulcsokat, a titkos kapcsolókat, a lépőköveket, kiszabadítani a rabokat, az információ reményében megetetni a remetét. A Hexplore kétszáz "pályája" cserébe legalább hetvenórányi játékidőt ígér.

JÁTÉKMENET

Mindössze egyetlen karakterrel vágsz majd neki az ismeretlen világnak, de az első pályán a négy főből álló csapat hamar egymásra talál. Az összeállítás kötött: kalandozó, harcos, íjász és varázsló. Ezen nincs mit siránkozni, egyszerűen a pályákat úgy találták ki, hogy mind a négy típusra szükséged lesz, méghozzá lehetőleg minél jobb fizikai állapotban! Ezért érdemes megkeresni a legszívósabbakat, mert olykor még így is művészet életben maradni. A kalandozó adott (MacBride), a kószák közül Tuek, a barbárok közül pedig Darkor a legerősebb. A varázslók közt kevésbé az életerő, mint a felhasználható manna mennyisége fontos, Uraeus például nagyszerű választás.



Az események sodrásában és természetesen a világ felderítésével egyre több hasznos tárgyat is találsz majd. A kétszer nyolc helyű inventory első látásra szűkösnek tűnhet, de a százhúsz fegyveren belül a legtöbb azonos típusú, csupán egyre fejlettebb változatok is vannak, tehát nem lesz gond. Mindig figyelj arra, hogy a karakter az aktív (sárga), általad kijelölt fegyvert használja. Ez sajnos a harcosok esetében azzal is jár, hogy a közelharcot követelő fegyvereikkel berzerker módjára rontanak az ellenségre, nem figyelik, hogy egyre messzebb kerülnek a társaiktól és mind több szörnyet csalnak elő…

Nagyon jó, hogy minden fegyvernek, eszköznek és spellnek (a bal oldali ablakban) használati sebessége is van. Ezt a kép melletti piros sáv jelöli. Amikor maximumra töltődik, akkor lehet ismét ütni, varázsolni stb. Erre például sokkal könnyebb figyelni, ha minden karaktert más játékos irányít, hiszen a varázsló a nagyobb hatalmú spelljeinek "feltöltése" tovább tart, de addig lehet mást használni.

Ha már a nagy erejű varázslatoknál tartunk, elmondom, hogy kicsit furcsa az, hogy a mágus által előidézett tűzeső nem sebzi a kalandozó csapat tagjait, csak a szörnyeket! Ugyanez vonatkozik az általad kilőtt nyílvesszőkre, dobótőrökre és fejszékre is. Még szerencse, hogy a mérges gázok nemcsak a karakterek, hanem az ellenfelek számára is halálosak (használd ki)!

A játékmenet szerves része a szintlépés, amely egészen másként működik, mint azt megszokhattad. A fejlődés folyamata szinte jelképes, mert hiába szedsz össze elég xp-t, a következő pályáig nem léphetsz tovább egyik karaktereddel sem, tehát ha már mindenki a maximumon lesz (általában már a pályák felénél), akkor nem kapsz több tapasztalati pontot. Ez nem programhiba, a Hexplore ilyen. De a következő szintnek megfelelő életerőt például megkapod, ezért nem ér akkora hátrány, mint azt kezdeti elkeseredésedben hiheted.

Kicsit furcsa lehet, hogy a tapasztalati pontokat bárki „tárgyként" összeszedheti, de ez nem vérbeli szerepjáték, csupán

néhány eleme e jegyekkel rendelkezik. Érdemes tudni, hogy a tapasztalati pontok függvényében a fegyverek és varázslatok sebzése is változik.

TIPPEK

• Mindig mindenre van megoldás, és a számos NPC valamelyikétől biztosan kapsz majd tanácsot, ha gondod van. Ezért érdemes, sőt fontos mindenkivel beszélni, és oda is kell figyelni arra, amit mondanak, még ha olykor rébuszokban beszélnek, akkor is!

• A térképet kikérve mindig láthatod, hogy mennyi láda és titok vár az aktuális fejezetben. Érdemes mindent megkeresni. Ennek érdekében használd ki a forgatási lehetőséget, és bizonyosodj meg arról, hogy a közelben mindent felfedeztél. A kurzor által sárgával kiemelt területeken mindig van lehetőség arra, hogy valamit tegyél, míg a lila szín a be- és kijáratokat jelöli.

• Az első látásra látszólag funkció nélküli zászlók nagyszerű eszközei a fontos helyek megjelölésének. Ha valamelyik labirintus még túl erős, de a szint elhagyása előtt még mindenképpen fel akarod deríteni, tűzz elé jelet.

• Hamarosan észre fogod venni, hogy a program valósággal rákényszerít a helyes ösvényre, még akkor is, ha nem figyeltél oda a nem játékos karakterek által elmondottakra. Ilyenkor csak az lehet gond, hogy a látszólag funkció nélküli tárgyat például kinek is kell odaadni. Részemről feljegyeztem az adott szint zónáit és az ott található nevesített NPC-ket, így gyorsan megtaláltam a megoldást.

• Ha már az NPC-knél tartunk. Fontos, hogy ha tárgyat adsz nekik, kereskedsz velük, akkor beszélgess velük újra, mert lehet, hogy új téma merül fel, ami segít a továbbjutásban.

• Nem minden szint, de a legtöbb rejt valahol fiatalság forrását. Ezek helyét érdemes megjegyezni, mert az életerőt adó gyógyital-készlet rendkívül szűkös, s nem túl szórakoztató hosszas kínlódások árán visszaszerezni az elhunytak, majd feltámasztottak tárgyait.

• Ha nem muszáj, ne kockáztasd mindenki életét, itt nem jó módszer a „rohanjunk, aztán majd csak lesz valahogy". Finoman összeállított puzzle játék ez, amelyet meg kell fejtened feltéve, hogy célt akarsz érni.

• Használd ki, hogy változtathatod a sebességet! A rohanásnak és az araszolásnak is megvannak az előnyei, s cseppet sem véletlen, hogy megválaszthatod, mikor milyen ritmusban peregjenek az események!

• Tisztességes-e vagy sem, tény, hogy a mágus varázslatai áthatolnak a zárt ajtókon is, így ha elég közel állsz, a fal másik oldalán lévő szörnyeket elpusztíthatod anélkül, hogy rajtad egyetlen karcolás esne.

• Ha lehetőséged van rá, akkor mindenkit intézz el a távolból, mert a közelharc mindenképpen életerő-veszteséggel jár.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Mindenek előtt elmondanám, hogy az összes pálya azonos egy- és többjátékos módban is. A multiplayer mód pozitívuma az együttes játék öröme, de ez akkor nyújthatja a legnagyobb élvezetet, ha a történetet a kezdetektől együtt gombolyítjátok fel. A legjobb, ha minden karaktert más irányít, akár neten, akár hálózatban játszotok. A taktika megbeszélésnek szempontjából érdemesebb talán egy légtérben lenni...

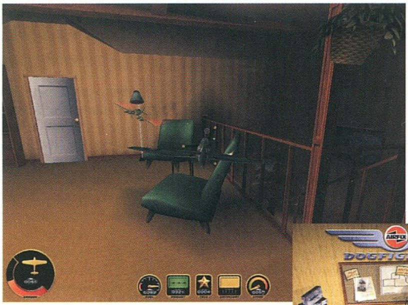
ZÁRSZAVAK

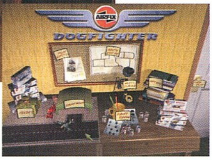
Hagyjátok ti is, hogy e meglepően szerény hardverkövetelményeket támasztó (P100, Win 95, DirectX 5.0, 16 MB RAM, SVGA, 16-bites hangkártya) program magával ragadjon, és meglátjátok, megéri. A kicsit méretesebb pixelek meglepően gyorsan tűnnek el, ahogy megkezdődik a bűvölet... mely remélhetőleg az édenkert kapujához vezet.

Lily

AIRFIX DOGFIGHTER

Bár nem vagyok az autóversenyek rajongója, a Re-Volt mégis belopta magát a szívembe, számtalan órát töltöttem előtte a gép vagy barátaim ellen versenyezve. Ennek oka nem realitásában rejlett,





épp ellenkezőleg, az egyszerű kezelhetőségben, vagy még inkább abban, hogy kicsiny, távirányítású kocsikkal kellett, mondhatni, harcba vonulni. Nem is csoda, hogy rögtön felfigyeltem az Airfix Dogfighterre, mikor az első híreket kaptam róla, hisz ebben is modellek, méghozzá műanyagból készült, s rosszcsont gyerekek által házilag megbarkácsolt repülők a főszereplők.

Képzeljétek csak el, mi mindent tehettek meg petárdákból kialakított hőkövető rakétáitokkal, elemekből összetákolt energiaágyútokkal vagy lézerlámpa alapú sugárfegyveretekkel! Vázákat lökhettek le a polcokról, felgyújthatjátok a függönyt, a szőnyeget, összekormozhatjátok a patyolattiszta falakat... Yey! :)

Az egész programra a játékosság, az őrült ötletek és a könnyed szórakozás jellemző. Bárki hozzáfoghat, nem kell heteket eltöltened az aerodinamika tanulmányozásával, úgysem fog semmi annak függvényében működni, mikor megpróbálsz bukórepüléssel bejutni az ágy alá, vagy félcsavarral átbillenteni valamelyik villanykapcsolót.

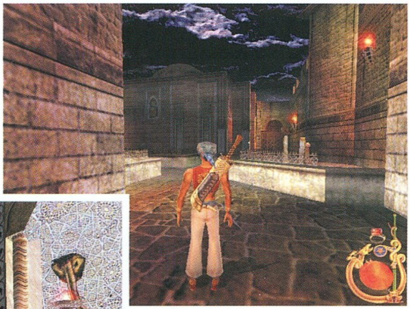
Az egyjátékos mód küldetései során tizenötféle makettet próbálhatsz ki a tizenkét szobából álló lakás bútorai közt szállongva. A fürdőszobába berepülve hadihajókra és tengeralattjárókra támadhatsz, de részt vehetsz felderítő repüléseken is, bombázásokon, s természetesen repülőgépes párharcokban is. De emellett különféle többjátékos módokba is benevezhetsz, sőt, a pálya- és repülőszerkesztő segítségével te magad is létrehozhatsz új vadászterületeket.

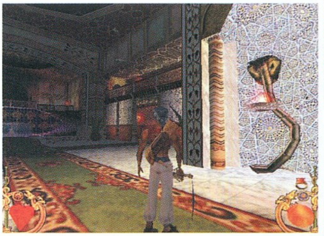
Bird

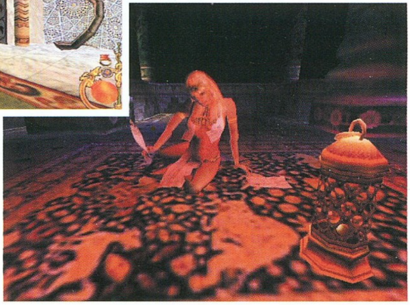
EON Digital Entertainment / Paradox Entertainment
2000. szeptember
www.dogfighter.net

ARABIAN NIGHTS

Csinos program van készülőben a Prince of Persia 3D mintájára. Bár a fent említett sorozat legutolsó része jóindulattal sem volt élvezetesnek nevezhető – legalábbis számomra nagy csalódást jelentett –, ennek a harmadik személyű akciójátéknak minden esélye megvan rá, hogy elhódítsa az arab környezetben játszódó programok koronáját. A renderelt hastáncosnő mozgása már a kipróbálásra kapott verzió elindításakor is szemet gyönyörködtető volt, de a későbbiekben sem kellett csalódnom.







A történet szerint a szultán felesége öt leánygyermeknek adott életet, ám mivel ehhez a dzsinn varázslatára volt szükség, a törvények nagy könyvébe a következő követelmény került: „Huszadik születésnapján a szultán lányának férjet kell választania, vagy „Al Jotani", utcalány lesz belőle. Valamint, az uralkodó halála esetén a trón legidősebb fiúgyermekére száll, illetve a legidősebb leánygyermek férjére, de ha ez sem teljesíthető, akkor a nagyvezír veszi át a helyét." Talán nem nehéz elképzelni, micsoda nehézségek várnak a hercegkisasszony udvarlójára épp a kiírt házasságot megelőző estén. Kitaláltad, meg kell küzdenie a gonosz varázslóval, ki természetfeletti hatalma mellett sokkal hétköznapibbra is áhítozik.

Bár a program szinte semmivel sem tud többet, mint bármely mai akciójáték, egzotikus környezetével mégis kellemes szórakozást biztosít. Ráadásul, az egész játék interneten keresztül jut el hozzád, tehát nem kell ezreket fizetned a csinos dobozért és kézikönyvért. Ha kipróbálod az ingyen letölthető demó változatot, mely az első epizódot tartalmazza, később bármikor megvásárolhatod a további részeket, sőt, javaslataiddal még akár a folytatást is befolyásolhatod. Kalandra fel, hős vitézek!

Bird

Visiware
www.visiware.com
Folyamatban

BATTLE REALMS

A középkori Ázsia fantasy világa adja a Battle Realms című valósidejű stratégia helyszínét. A taktikázásra fókuszáló programban nem sok gondod lesz a nyersanyagkészletekre, inkább a gyors akció, az egységek-seregek mozgatása, s ennek finomságai kerülnek előtérbe.

A teljes 3D-ben pompázó programban lehetőséged lesz arra, hogy kihasználd az erdő fái által nyújtott rejtőzködési-védekezési lehetőséget, ami jelentősen nehezítheti például az ellenséges íjászok tevékenységét.

Más programoktól eltérően ebben a lovak nyersanyagforrások lesznek, tehát a lovasság létrehozásának feltétele, hogy rendelkezz paripákkal. Így az egyszerű harcosodból lovagot faraghatsz.

Az AI tekintetében jó hírem van, egységeid nem lesznek agyatlan bábok. Ha bizonyos ideig nem kapnak feladatot, akkor fegyverforgatóid például harci képességeiket fejlesztik, míg a parasztok pletykálni kezdenek a gazdálkodásról, ami bónuszt hozhat a termelésben, lévén egymástól hatékonyabb földművelési technikákat tanulnak meg. Szintén megdöbbentő, hogy az íj használatára is képes alakulatok a terep magasabb pontjain automatikusan elővészik majd lőfegyvereiket, ahelyett hogy birkamód, kardjaikat forgatva rohannának a völgyben masírozó ellenfeleikre.

Lévén, hogy a BR fantasy stratégia, természetes a mágiahasználata, ám emellett olyan különlegességek is megjelennek majd, mint például a farkasemberek.

Mielőtt elmerengenél azon, hogyan kerül mindez egy rts-be, elmondom, a program fejlesztésében Ed Del Castillo (Ultima: Ascension) is részt vesz. A Battle Realms ígéretesnek tűnik, de megjelenésére még legalább egy évet várnunk kell.

Lily

Liquid Entertainment / Crave Entertainment
2001. nyár

A BALDUR`S GATE II SÁRKÁNYAI

Még jól emlékszem a pillanatra, mennyire örültem, amikor Ray Muzyka megsúgta, lesz a BG 2-ben sárkány, de ez maradjon még titok... Széles mosolyomat látva maga is felderült, de nem volt hajlandó részleteket elárulni.

Ám elérkezett a nap, amikor már megoszthatom veletek ezt az információt, sőt, magatok is láthatjátok, milyen is lesz ez a gyönyörűség BioWare módra.

A Shadows of Amn vörös sárkányai természetesen rendkívül erős teremtmények, melyek létét áthatja a mágia, maguk is képesek varázsolni, tüzes leheletük halált oszt, s gond nélkül emelkednek a magasba is, ha kell.

Nézem a képeket, és csak ámulok. Csodálatos, nem? És nem csak vörös sárkány lesz...

Ó, hányat kell még aludni?!

Lily

www.interplay.com/bgate2

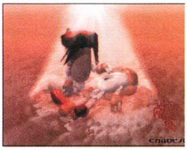
• Az Interplay nem könyvelhet el fergeteges nyereséget 2000 első hat hónapjára. Bevételeik jelentősen estek a tavalyi évhez képest, de mint elmondották, igen sokat várnak a még idén megjelenő Baldur's Gate II-től, és természetesen a Sacrifice-tól is. Szerintem nem fognak csalódni.

• A július 23-29. közti időszakban a PC Data szerint az eladások a következőképpen alakultak a 30 $-nál drágább programok körében: 1. Diablo II, 2. The Sims, 3. Age of Empires II: Age of Kings, 4. Sim City 3000, 5. Icewind Dale. Fantasztikus, ám teljesen jogos, hogy a The Sims még mindig ilyen előkelő helyet foglal el.

• A Westwood Studios kiadta végre az oly sokak által várt Nox Questet, mely lehetővé teszi, hogy hatan, vállvetve, cooperative módban küzdhessünk! A tapasztalatainkat hamarosan megosztjuk veletek.

• A Sierra Studios és a Troika Games nyitott Arcanum: Of Steamworks & Magick

CHAOTIC



A semmiből bukkant fel a kis angliai stúdió, a Ravenswood, mely új programjával a PC-s és a PSX2-s piacra is be akar törni. A fantasy és sci-fi stílust ötvöző 3D RPG még a fejlesztés igen korai fázisában van, de megérdemel pár szót.

A designerek nyilatkozata szerint ebben a Chaoticban a kommunikáció kiemelten hangsúlyos lesz, ezért mindenki megszólal majd, s nem csupán ablakok jelennek meg, hanem digitalizált szövegekkel minden elmondatik... A történet még nem túl egyedi, Toddi, a pozitív hős kezdetben nincs tisztában azzal, ki is ő valójában, s hol van. Ahogy lassan visszanyeri emlékezetét, úgy erősödik majd benne a felismerés, mit is kell tennie, s fellelt barátaival elindul, hogy beteljesítse sorsát.

A játékos elsődleges feladata Toddi irányítása lesz, vele együtt fedezheti fel a világot, s a hozzá csatlakozó kalandozóknak csupán stratégiai játékokra jellemző parancsokat adhat (menj ide, semmisítsd meg azt stb.). A szó klasszikus értelmében vett karakterosztályokról szó sem lesz, ha akarod, használhatsz mágiát, ha nem, nem. A lehetőség adott, a döntés pedig a tied. Valljuk be, ez meglehetősen furán hangzik! Még szerencse, hogy legalább a történet nem végzetesen lineáris, így szabadon felfedezhetünk, ahogy nekünk tetszik.

Ami a harcrendszert illeti, a jelenlegi tervek szerint kizárólag real-time csatákra számíthatunk, s inkább a sajátos mozgások kapnak hangsúlyt, mint a taktikázás.

Mindez számomra RPG jegyekkel tarkított akciójátékot sejtet. Kiderül, mi sül ki ebből. A lelkes csapat szerény tőkéje ellenére bizakodó, és reméljük, hamarosan találnak anyagi biztonságot és jövőt nyújtó kiadót is!

Lily

Ravenswood
Megjelenés: ismeretlen

TAXI 2

Bár a hírek közt szerepelt már autóverseny, véleményem szerint mindenképpen érdemes a Taxi 2-ről is említést tenni. A Motor Cityvel ellentétben ez a játék nem a kanyargós versenypályákon játszódik, hanem a forgalmas nagyvárosok utcáin. S mi adhatna jobb hátteret ennek a játékstílusnak, mint az az azonos című francia film, mely hihetetlen autós üldözéseivel a képernyők elé szegezte a mozizókat.

A játék a UBI Soft gondozásában jelenik meg , és az őrült taxisofőrök kalandjait dolgozza fel. Lesz itt minden, amire a száguldás szerelmesei áhítozhatnak: széles gyorsforgalmi utak, felturbózott autók, és rengeteg karambol, mikor a versenyzők

egyike a szembe jövő sávba vált át, vagy nem veszi észre az útépítésre figyelmeztető táblát.

Bird

Visiware
ww.visiware.com
Folyamatban

Obscura bétatesztet hirdetett meg. A szerencsés kiválasztottak már szeptemberben barangolhatnak a birodalomban, és tapasztalataikat privát fórumokon oszthatják meg egymással és a fejlesztőkkel. A végleges program megjelenési időpontja jelenleg 2001. február, s még a télen játszható demo várható.

• A szarvasvadászok nem pihenhetnek! Már készül a Deer Hunter 4, melyben új területeken (Missouri, Colorado, Alberta, Canada, Saskatchewan, Oregon, Washington) lehet vadat cserkészni. Természetesen a fegyver- és járműkínálat is gyarapodik. A szeptemberben megjelenő programban a szarvasok viselkedése évszakoktól függően változik majd. A másik nagy újítás, hogy multiplayer módban is ülhetnek többen egy járműbe. Ezzel nem is lenne gondom, ha nem kellene vadászni...

• A LucasArts és a BioWare összefogott, s együttes erővel Star Wars világban játszódó

EVE

A Crowd Control Productions a messzi jeges tájakon, Reykjavikban alakult 1997-ben. Eddig nem sokat hallottunk róluk, ám most olyan szerepjáték-elemekkel tűzdelt űrstratégiát készítenek, amely mindenképpen figyelmet érdemel. A húszfős csapat munkája az 1984-es Elite nyomdokain halad, s a kitűzött cél olyan harcos-kereskedelmi űrstratégia létrehozása, melyben a játékos által irányított személy is hangsúlyt kap. Így kerülhetnek nagy arányban szerepjáték-elemek is az Eve-be. A játék több ezer évvel lép előre a jövőbe, s hatalmas világában, mely ötezer naprendszert ölel fel, számos űrállomás és lakott bolygó vár felderítésre. A történet szerint a jó öreg Földön kisebb katasztrófa nyomán lezárul a „jump gate", s a megmaradt civilizáció lassan elfeledi, majd újra felfedezi a technika vívmányait. A megváltozott emberi civilizáció pedig ismét elindul, hogy felfedezze és meghódítsa a világegyetemet. Innen kezdve minden egyes játékos maga alakítja történetét...

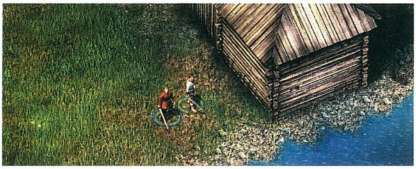
Az öt nemzet képviselői közül kiválasztott humanoid hősöd tulajdonságait nyolc alapképesség határozza majd meg. Ezen kívül természetesen fejlesztheted még jártasságait (a kínálat bőséges, ám a skillekért fizetned kell), s bővítheted lehetőségeit cyberimplantokkal is.

A multiplayer módra az EVE-ben is fokozott gondot fordítanak, de a játékosok megengedett számát még nem tudjuk. A készítők elmondása szerint ennek korlátjait nem a program, hanem a technikai lehetőségek szabják majd meg. A cél természetesen minél több űrpilótát egyidejűleg befogadó univerzum létrehozása.

Lily

Fejlesztő: CCP Megjelenés: 2001.

FATHERDALE: THE GUARDIANS OF ASGARD



Miközben a nyugat-európai és amerikai szoftverfejlesztő cégek egyre másra ontják magukból a háromdimenziós programokat, az oroszok szép kényelmesen dolgozgatnak hagyományos, izometrikus szerepjátékaikon. A most készülő Fatherdale rendkívüli hasonlít a Rage of Magesre, ám messze túlmutat azon. Az ott tapasztalt akció vonalú játékmenethez képest ebben a kaland és stratégia sokkal nagyobb szerepet kap.

A készítők állítása szerint több mint százötven, egyedi személyiségi vonásokkal rendelkező karakterrel találkozhatsz, miközben a viking mitológiára épülő történet hét fejezetében próbálsz előre jutni. A program gigantikus méreteit mutatja a közel négyszázötvenféle felszerelési tárgy, illetve a hatvan hatalmas, akár 40x40 képernyőt betöltő térkép erdőségekkel, mocsarakkal, vízmosásokkal, illetve az Őrzők Erődjével.

A harcrendszer rendkívül érdekesnek ígérkezik. Bár a csaták valós időben zajlanak, s a stratégiai játékokhoz hasonlóan több egységet összevonva kisebb hadseregeket alkothatsz, a győzelemhez nem lesz elég pusztán számbeli fölénnyel rendelkezni. Először is, számolnod kell az embereid hangulatával. Ha nem tudod kordában tartani őket, pánikba eshetnek, s fegyvereiket eldobva futásnak erednek, megadják magukat vagy épp begőzölve, őrült módjára rontanak az ellenségre. De bármily jó vezető légy is, az elhúzódó összecsapások mindenképp rossz hatással lesznek rájuk, harcosaid kifáradnak, csapásaik erejüket vesztik, s végül teljesen kiszolgáltatottá válnak.

Azt hiszem, ennyi is elég, hogy felkeltse az egzotikumokra vágyó játékosok figyelmét, de azért tekintsétek még meg a képeket, azok sem akármilyenek. :)

Bird

Snowball Interactive
www.snowball.ru/cgi/php/fatherdale/index.php3

szerepjátékot készítenek. A történet a filmek előtti időszakban játszódik majd, ezért teljesen független lesz. A többi még titok, hiszen a megjelenést csak 2002-re tervezik.

• Nem tér vissza Horny? A napokban leállították a Dungeon Keeper 3 fejlesztését. Az ok az új generációs konzolok által képviselt igények megjelenése. Azért remélem, nem kell örökre lemondanom kedvenc pokoli teremtményemről!

• A Stormbringer: Elric of Melnibone sorsa is lebeg. Jelen pillanatban még nem eldöntött, hogy a Snowball Interactive folytatja-e a kalandjáték fejlesztését. A Michael Moorcock azonos című munkáján alapuló program készítői anyagi gondokkal küzdenek, ezért kiadót keresnek, mielőtt folytatnák a munkát.

• Terrell Anderson lett a Havas Interactive stratégiai vezetője. Az ECTS-en valószínűleg már feltárja terveit a jövőre nézve. Kíváncsi leszek,

HIRED GUNS

Lépjünk vissza egy kicsit az időben... egészen hét évet. Ha már akkor is a számítógép közelében ültél, sőt, játszottál, akkor jó eséllyel az Amiga jelentette számodra a mindennapok csodáit. Ha így volt, akkor az is biztos, hogy emlékszel a Hired Gunsra. Személy szerint már akkor is sokat vártam tőle, s most, amikor felújítják ezt a régi klasszikust, szintén magasra állítom a mércét, attól függetlenül, hogy már nem a Psygnosis neve alatt fut a project.

A program tulajdonképpen akció-RPG keverék, de kicsit másként, mert egyidejűleg négy 1st person nézetű karaktert kell irányítanod az osztott képernyőn (ha úgy döntesz). Ebből gondolhatod, hogy az irányítás rendszere is teljesen egyedi. Persze nem kell megriadni, ha akarod, hagyományos képernyőt is használhatsz, de ha úgy tetszik, a főképernyőn megjelenő kisablakokban nyomon követheted társaid mozgását is, illetve kiadhatod számukra a parancsokat, vagy átveheted irányításukat is.

Két év fejlesztés után sok változás történt, s igaz, a Hired Guns a finishez közelít, még mindig vannak képlékeny területei. Az Unreal motorral futó program komoly megmérettetés előtt áll, hiszen az akciójátékok reneszánszában a követelményszint is igen magas.

A multiplayer móddal biztosan nem lesz gond, egyelőre a cooperative játék biztos, hiszen az egyjátékos rendszer is négy fő együttműködésére épül.

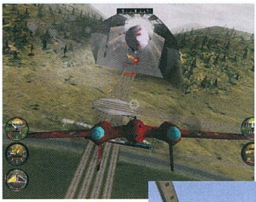
A csaknem húszféle fegyver és a hangsúlyos akció rész mellett a szerepjáték-elemek is erősen befolyásolják majd a játékmenetet, s ez minden bizonnyal kihat a játékélményre is. Vajon megtalálja-e a közönségét a Hired Guns? Hamarosan kiderül!

Lily

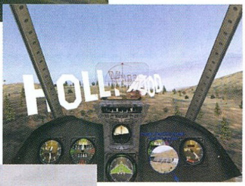
CRIMSON SKIES

Készült már űrhajószimulátor, melyben utazhattál becsületes kereskedőként, fejvadászként vagy épp kalózként, más játékokban halálfejes zászló alatt szállhattál tengerre, de még soha nem volt rá példa, hogy repülőgépen ülve kelljen megfosztanod az embereket vagyonuktól. A Crimson Skiesban pontosan ezt kell tenned, ugyanis a harmincas évek Amerikájára emlékeztető, ám valójában kitaláción alapuló világ szinte minden tevékenysége a levegőben zajlik, így aztán a rablóknak is alkalmazkodniuk kellett a feltételekhez.

Nagy álmokat dédelgetve pattansz be repülőgéped pilótaülésébe, lelki szemeid előtt az elsőszámú közellenség címszó lebeg, alatta a saját arcképeddel. Hősünk ama férfiak közé tartozik, kiknek egyedül az okoz örömet, ha elképzelhetik, miként mesélnek majd unokáiknak „hőstetteikről".



A huszonnégy küldetés bőven ellát majd kalandokkal, s mivel a fejlesztők a valósághűséggel szemben a játszhatóságra koncentráltak, érdekességekben sem lesz hiány.



Nem okozhat gondot géped hátrahagyásával, ejtőernyővel bejutni a lebegő Zeppelinekbe, esetleg utasokat

megmenteni a száguldó gyorsvonat tetejéről. Sőt, nem elképzelhetetlen az sem, hogy az ülésből kiszállva, a szárnyakon sétálj át a veled párhuzamosan repülő masinára, s azon folytasd tovább az utad.

Természetesen többjátékos módokban, illetve véletlenszerűen generált területeken is kipróbálhatod tudásod, s ekkor már szabadon választhatsz a tizenkét gépcsoda közül, mi több, kedved szerint átalakíthatod fegyverzetüket, vagy akár szárnyaikat is lecserélheted.

Bird

Microsoft / Zipper Interactive
2000. harmadik negyedév
www.zipperint.com

hogyan tudja az amúgy is igen lendületes cég tempóját fokozni!

• Huszonhat évvel a kezdetek után elkészült a leghíresebb papír szerepjáték, a Dungeons & Dragons harmadik kiadása. Bár egyelőre még csak a játékosok kézkönyve került a boltokba, a mesélőkére újabb hónapot kell várni, már így is el lehet kezdeni ismerkedni az új szabályokkal, a félork fajjal, illetve a bérgyilkosokkal, szerzetesekkel.

• Megtalálták Lara társát! Kiderült, ki lesz Angelina Jolie párja a készülő Tomb Raider filmben. Nem más, mint a brit színész, Daniel Craig, aki elsősorban a BBC műsoraiból, illetve az Elizabeth és az I Dreamed of Africa című filmekből lehet ismerős az e téren járatos emberek számára. Ez alkalommal Theo Rooker CIA ügynök szerepébe kell beleélnie magát, s a temperamentumos régésznő rendelkezésére állnia, hogy együtt keressék meg az ellopott kegytárgyakat. - pgo -

Lily

RED FACTION

Manapság, mikor a Quake 3-ak, a Deus Exek és a Vampire-ök hódítanak a piacon, nehéz olyan akciójátékot alkotni, mely kinézetével harcba szállhat az első helyért. Magától adódik hát a következtetés, valami másban kell újat nyújtani. Ez a cél lebegett a Red Faction készítőinek szeme előtt, mikor olyan taktikai akciójáték fejlesztésébe fogtak, mely a fejlett mesterséges intelligencia mellett soha nem tapasztalt ötletekkel is gazdagítja az FPS-ek világát.

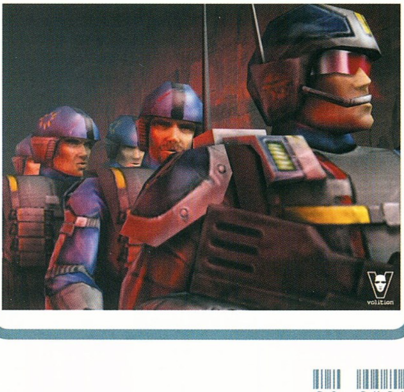
Eddig a harci stratégia kialakításához elég volt, ha játékos tökéletesen ismerte az adott pályát, az általa felfedezett zugokban meghúzódva, vagy kanyargós folyosókról villámgyorsan előugorva könnyedén elintézhette ellenfeleit. De vajon mihez kezdene, ha hirtelen hatalmas robbanás döntené romba mögötte a falat, s máris géppuskatűz zúdulna a nyakába?

Végre elfelejtheted a kilométeres körzetben pusztító fegyvereket, melyek a legkisebb kárt se teszik a tereptárgyakban, a hevesebb összecsapások gyakorlatilag a vidék teljes képét átformálhatják. Képzeld csak el, mi mindent tehetsz meg egyetlen rakétavetővel, s ha ehhez még hozzáteszem, hogy különféle földi, vízi és légi járművekbe is bepattanhatsz, a modern hadviselés fegyvertára teljessé válik.

„Az engine-ek utóbbi években divatossá vált megvásárlása a technológiai fejlődés visszaeséséhez vezetett – állítja Mike Kulas, a Volition cég vezetője. – Bízunk benne, hogy a Red Faction változtatni fog ezen a tendencián. A THQ ideális partner elképzeléseink kivitelezéséhez, a kezdetektől tudtuk, hogy megértik látomásunk lényegét, és minden szinten támogatni fognak bennünket sikerünk elérésében." Úgy legyen.

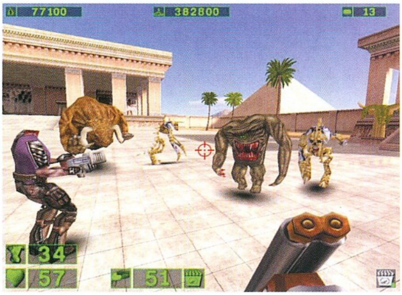
Bird

THQ / Volition
2001. első félév



SERIOUS SAM

Az ősi Egyiptom és számos új bolygó felfedezése vár azokra, akik felvállalják a Croteam mászkálós-akció programjának küldetéseit. A 3D környezetben, első ránézésre fiatalabb korosztálynak szánt program cseppet sem gyerekjáték, sőt. A nem is olyan távoli jövőben játszódó történetben a gonoszt



Tah-Um képviseli, aki pusztán időtöltésből ki akarja pusztítani az emberiséget. Az emberek megmaradt, titkos fegyvere az ősi Egyiptomból megidézett veterán harcos, Sam „Serious" Tom. Természetesen az ő irányítása lesz a te feladatod.

Az adrenalin pumpálására kihegyezett program világa különös fantasy-cyberpunk ötvözet lesz. A program saját motort kapott, s elvileg kiemelkedő textúrákkal büszkélkedhet (víz, tűz, füst, elektromosság), sőt, képes támogatni legfeljebb négy képernyős megosztást is. Ez utóbbi azt jelenti, hogy akár négyen is harcolhattok egyetlen gépen, s ha rendelkezel dual-head technológiával, akkor ketten két monitorral is játszhattok. Az sem lesz ritka, hogy szörnyek tömege, akár ötvennél is több ellenfél rohan rád, s a lövöldöző, ugráló, ordító kavalkádban az ígéretek szerint nem lesz zavaró fennakadás, a játékélmény zavartalan marad.

Lily

Croateam
2001. eleje
www.croateam.com

SHADOWBANE

Biztosan mindannyian észrevettétek, hogy a híreink közt egyre gyakrabban szerepelnek az online, azaz csak interneten játszható illetve a hangsúlyosan multiplayer módra kihegyezett játékok. Miért is lenne ez másként, hiszen efelé tartunk, ez a jövő. Más kérdés, hogy hazánkban ezt még sokkal kevesebben engedhetik meg maguknak, mint tőlünk nyugatabbra. Azonban ne feledjétek, e programok többségének megjelenési időpontja 2001, s addig még sok víz lefolyik a Dunán...

Amiért mindezt elmondtam az, hogy újabb, kizárólag interneten játszható szerepjátékot szeretnék a figyelmetekbe ajánlani. A Wolfpack Studios stratégiai elemekkel tűzdelt RPG-je a cég tervei szerint új régiókba emeli ezt a stílust, s bizony a kapott információk és képanyag alapján erre reális esélye is van.

A Shadowbane-ben negyven karakterosztály közül választhatsz majd. A súlyos háború sújtotta birodalmakban erős szövetségek, céhek segítik tagjaikat, hogy azok életben maradhassanak. Néhány hagyományos karakterosztály: wizard, barbarian, crusader, priest, warrior, assassin, druid, ranger, és néhány különleges: chaneller (a négy elementáris mágia képviselői), skald (egzotikus barbár harcos), scout (felderítő - fürkész), templar, fury (dühödt amazon).

A fajok közti kínálat szintén széles. A szokásos ember, félelf (itt aelfborn), elf, törpkínálat mellett az irekei (a sivatag vörös bőrű harcosai), a shade (az elátkozottak), aracoix (madárszerű emberek), sőt a büszke kentaurok és a vad minotauruszok népének képviselői is választhatók.

A választott karaktereddel első feladatod nem kevesebb, mint maga a túlélés. Ha ez sikerül, jöhet az erősödés, s akár a legendává válás is.

A játék kategóriáját tekintve nem „csupán" RPG, de stratégia is, mert harcai egyedi taktikai képernyőn zajlanak majd. A Shadowbane-ben például a várostrom vagy az adott terület elfoglalásáért vívott harc teljesen szokványos esemény lesz. Ennek fontosságának részleteit azonban a fejlesztők még nem árulják el.

A grafikát megnézve leginkább a karakterek kidolgozottságán van okunk hüledezni, de a megjelenés még oly messze, hogy a hátterek finomsága is sokat változhat.

A Shadowbane-en azonban már most látszik, hogy olyan program, amelyre érdemes odafigyelni.

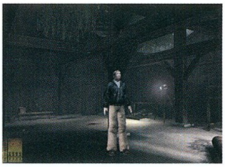
Lily

2001.
www.shadowbane.com

SIDESCENE

A borzongásra vágyó kalandorok bizonyára örülni fognak a Sidescene című alkotásnak. Ez az akció kalandjáték felidézi az Alone in the Dark sorozat legszebb pillanatait, miközben a dark fantasy nagyatyja, H. P. Lovecraft által megálmodott világba repít.

A történet szerint a második világháború előszele már javában érződik, a katonai kísérletek és titkos rajtaütések egyre szaporodnak, a kutatók mindenféle hihetetlen elképzeléseken törik fejüket, mint például hordozható számítógépeken vagy űrutazáson. Ám a háttérben egészen másféle események vannak készülőben: míg az átlagemberek más országok lerohanását tervezgetik, az ősi isteneket imádó titkos szekta a rend teljes megdöntésén fáradozik. Rajtad áll, elérik-e céljukat, vagy sikerül időben megállítanod a fanatikusok és a szörnyetegek hadát.

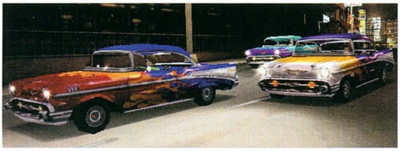


Ehhez nem kell túl bonyolult tevékenységeket végrehajtanod, csak ide-oda rohangálni, összerugdalni pár ellenfelet, esetleg a szívósabbakba pár golyót ereszteni, s néha-néha a kellő helyen használni a fellelhető tárgyakat. Az előzetes képek és adatok alapján nem számítok kiemelkedő játékra, inkább amolyan közepes színvonalú kalandocskára, mely leköti az ember figyelmét, míg jobb nem érkezik. Bár, hogy mikor jelenik meg jó horror játék, azt nem mondom. Talán majd az Alone 4 kárpótol a hosszú várakozásért.

Bird

The Other Guys
www.sidescene.com

MOTOR CITY ONLINE



Ez a játék a Need for Speed család tagjaként indult útnak, de idővel a készítők úgy határoztak, bizonyos dolgokat megváltoztatnak koncepciójukban. Először is elszakították magukat a sorozattól, mivel a feldolgozásra kerülő korszakra, a harmincas-hatvanas évek Amerikájára egyáltalán nem az a fajta sebességérzés jellemző, melyet az NFS megszemélyesít.

A második, mindennél fontosabb döntés a hangsúlyosan többjátékos mód kialakítása volt. Bár gyakorlásként mód van számítógép irányította ellenfelek ellen is versenyezni, ennek lehetőségei rendkívül korlátozottak, a játék töredékét sem teszik ki. Az igazi élményt az online játék jelenti, mikor a világhálóra kapcsolódva ülsz volán mögé.

Ehhez mindenek előtt szükséged lesz a főhősre, ki a játékban fog megszemélyesíteni téged. Tetszés szerint választhatod ki ruhája, haja, szeme, bőre színét, s mikor beszállsz autódba, a többiek is így fognak látni téged. Ezután hozzáfoghatsz az autóparkod kiépítéséhez. A megvásárolható modellek közt szerepel 32-es Ford Coupé, de még 73-as Pontiac Firebird is. Szerelőműhelyedben magad választhatod ki a színt, átalakíthatod a kinézetet, sőt, a felfüggesztések, a karosszéria, a fékek, a futómű, a motor, a kormánymű és a kipufogó megbütykölésével még a menettulajdonságokat is.

Ezután, ha úgy érzed, hogy készen állsz a megmérettetésre, akkor benevezhetsz a versenyekre. Különféle kategóriákban indulhatsz, a szerint, hogy mennyire vagy gyakorlott vezető. Ahogy egyre több győzelmet aratsz, mind magasabb helyezést

érhetsz el a ranglistán, „husikából" ásszá tornászhatod fel magad, de persze ehhez rengeteg időre és gyakorlásra lesz szükséged, s ez után is gyakran kell bizonyítanod képességed, hogy megtarthasd a címed. Ez pedig nem csupán az önérzeted legyezgetésére szolgál, mivel ennek függvényében dől el, mennyi pénzt fordíthatsz autód tuningolására.

Megjegyezném még, hogy a környezeti hatások jelentős szerepet kapnak. Így versenyezhetsz verőfényes napsütésben vagy áthatolhatatlan sötétségben, s érdemes lesz néha a központi szerver időjárás-jelentésére is figyelmet fordítni, hisz például esős időben a nem megfelelő gumik használata nem csupán vereséghez, de ripityára tört kocsihoz is vezethet.

Bird

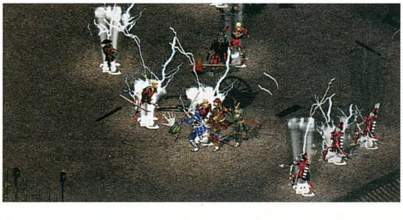
Electronic Arts
www.needforspeed.com/motorcity/index.html

THRONE OF DARKNESS

Utoljára 1999. augusztusában írtunk róla, s már azt hittem, a Throne of Darkness eltűnt a süllyesztőben, de szerencsére nem így van. A Sierra végre ismét hírt, sőt új képeket adott erről a feudális Japán érájában készülő akció-szerepjátékról, melyben négy szamurájt irányíthatunk, hogy visszaszerezzük klánunk becsületét, s elpusztítsuk a gonosz hadúrt.

Egyjátékos módban a parti vezéreként harcolhatunk majd, míg a multiplayer opcióban saját karakterünket vezethetjük a csoportos kalandokban.

A program egzotikumát leginkább a környezete adja, a keleties hangulat áthatja a játék egészét. Nézve az új



screenshotokat jól látszik, hogy nem kellene a megjelenést már sokáig húzni, mert ez a grafika már hamarosan kevés lesz ahhoz, hogy a Throne of Darkness igazi sikert érhessen el...

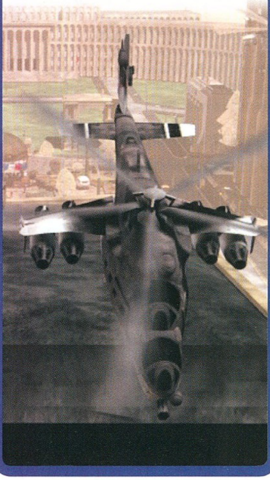
Lily

Sierra / Click Entertainment
2001. tavasz
sierrastudios.com/games/throneofdarkness

REPUBLIC

StartBox
Fejlesztő: Elixir Studio
Kiadó: -
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.elixir-studios.co.uk

Valami elképesztő készül a ködös Albionban, közelebbről a londoni székhelyű Elixir Studios berkein belül. Ahogy az lenni szokott, néhány tehetséges fiatal elhatározta, hogy megváltják a világot, valami eredetit, soha eddig még nem látott produktumot tesznek le az asztalra, és mindebből mesésen meggazdagodnak. Bár a Republic című programjuk megjelenésére még jócskán várni kell (hisz a legszerényebb becslések is 2000 végét jelölik megjelenési időpontként), az első beharangozó képek és információk tükrében a fiatalok elképzelése a gondtalan, láblógatós jövőről korántsem légből kapott.



Hogy kik is ezek a fiatalok? A szellemi vezér Demis Hassabis, akit mint programozó csodagyereket tartanak számon. Peter Molyneux cégénél, a Bullfrog Productionsnél kezdte a pályafutását 16 évesen. Most éppen Cambridge-ben a számítástechnikai végzettség megszerzéséért „küzd", majd folytatja a megkezdett munkáját a Lionhead Studios Black & White című alkotásában, amelyet szintén rettegő tisztelettel vár mindenki. Nos, ez az úriember kortársaiból - egytől egyig a matematika vagy fizika tudományok élenjáró elméi - ütőképes csapatot verbuvált, célul pedig a lehető legtökéletesebb „világszimulátor" elkészítését tűzte ki. Mint ahogy azt valamelyik interjújában említette, csapatának két fő célkitűzése van: a világ egyik legelismertebb fejlesztőcsoportjává válni, valamint olyan környezetet kiépíteni munkatársai számára, ahol a szórakozás és a munka egyszerre képes jelen lenni. Fontosnak tartja továbbá az eredetiséget és azt, hogy a számítástechnikában rejlő, még ki nem aknázott lehetőségeket - amennyire lehetséges - kihasználja, ezáltal eddigi korlátjainkat minél kijjebb kívánja tolni mind a mesterséges intelligencia, mind a fizikai modellezés terén. Szép szavak, de lássuk, vajon hol is tart a Republic, és milyenek az előzetes specifikációk.

A játék célja, hogy szinte a nulláról indulva, egészen pontosan egy aprócska kis főhadiszállás és egy maroknyi lelkes szimpatizáns segítségével olyan politikai szuperhatalmat építsünk ki, amely kibillentheti a mindenkori nagybetűs Elnököt bársonyszékéből, hogy mi pompázhassunk Novistrana, a képzelt óriásállam teljhatalmú urának szerepében. Galád tervünkre 16 további párt, köztük természetesen maga az Elnöké sem néz jó szemmel, tehát biztosak lehetünk abban, hogy mindent el fognak követni, csak hogy keresztülhúzhassák a számításainkat. A 16 ellenfél lehet hálózatba kötött hús-vér játékos, de bízvást támaszkodhatunk számítógépünkre is, szemrebbenés nélkül fogja megkeseríteni életünk. Erre utalnak a készítők is, akik kimagasló színvonalú mesterséges intelligenciát ígérnek. Mivel a játékot a valós politikai élet ihlette, nem kell csodálkoznunk azon, ha annak meglehetősen sötét oldalát is igyekeznek beépíteni. Tábornokoktól kezdve filmsztárokig egész regimentnyi talpnyaló karakter áll rendelkezésére minden játékosnak, hogy így vagy úgy, de felcsörtethessen a hatalom létráján. Merénylet, agymosás, zsarolás, megbundázott meccsek, lázadások szítása, váratlan rendőrségi rajtaütés és természetesen a média megvásárlása, egyszóval minden, ami a „tisztességes úriemberek" tarsolyában csak előfordulhat. Öt különböző szférában válhatunk vezető személyiséggé, úgymint: politikus, üzletember, bűnöző, helyi vezető vagy tábornok, a cél azonban közös: a tökéletesen működő hatalom kiépítése. Eszközeinkben tehát nem kell válogatnunk, viszont tanácsos! Ne feledjük, kis híján másfél tucat további ellenfél csak egyetlen gyenge pillanatunkra, vagy rossz döntésünkre vár! A játék koncepciójával tehát nincs semmi gond, végre olyan eredeti ötlet,

amelyik kitör a klisék börtönéből. Essék most néhány szó a megvalósításról.

Az igazán megdöbbentő a játék megjelenési formájában lesz, a stratégák által megszokott felülnézeti vagy izometrikus ábrázolásmód helyett valami egészen elképesztő 3D-s engine lesz a játék motorja. Elöljáróban csak annyit, hogy képes lesz szinte korlátlan számú, egyenként akár milliós nagyságrendű háromszögekből álló poligon megjelenítésére és mozgatására. Ha ehhez hozzávesszük a tényt, miszerint a program végtelen számú fényforrást képes egyidejűleg használni és a zoomolás terén is meghökkentő teljesítményre képes (műholdas távolságokból villámgyorsan, akár egy virág levelén billegő pollenszemcsére is ráközelíthetünk), joggal fordul meg az egyszerű földi haladó fejében: ez a Hassabis legény nem evilági lényekkel cimborál. Pedig a meglepetések még csak most kezdődnek! Az ínyencek külön megcsodálhatják majd a program árnyékszámítási képességeit. Az időjárás ábrázolása hovatovább „széria-felszerelésnek" számít manapság, a készítők e téren is látványos modellezést ígérnek mind napi, mind évszakos sajátosságokkal, értve ez alatt például a hóesések alkalmával folyamatosan vastagodó hótakarót, vagy a realisztikus sötétedést és világosodást. A játékban szereplő tárgyak is messzemenőkig a fizika törvényeinek engedelmeskednek (pl. a robbanáskor szétszóródó autóalkatrészek kihatással lesznek a közvetlen környezetükre, az ablakokra, a falakra stb.), és akkor még említést sem tettem az élőkről, akik nélkül, valljuk be, országunk igencsak furán festene. Nos, belőlük is lehet vagy egymillió, ott nyüzsöghetnek majd Novistrana többtucatnyi kisebb-nagyobb városában. Ezek a városlakók nemcsak céltalanul fognak össze-vissza sétafikálni, hanem egyéni napi dolgaikat fogják intézni: dolgozni mennek, vagy hazafelé egy kis vásárlással megfejelve, közben a gyereket is felszedik az iskolából, szavazni mennek majd, mindezt természetesen az érzelmeket befolyásoló tényezők figyelembe vételével. Szinte hihetetlen, de Hassabis tervei szerint az embereknek egyéni érzelmi, viselkedési és fizikai képességeik lesznek, ezért különböző eszközökkel kell hatnunk rájuk maximalista tervünk elérése érdekében. Számomra ez már messze a tudományos fantasztikum határain túl van, pedig még ez sem minden! A jól szervezett országok nem működhetnek megfelelő közlekedési hálózat nélkül, a programban tehát teljes útrendszerek és forgalomirányítás is helyet kapott.

Mint ahogy az a fentiekből remélhetőleg már kiviláglott, stratégiai beállítottságú játékkal állunk szemben, melyben a változatosságon túl fő szempont a jó játszhatóság, kezelhetőség. Hassabis természetesen ennek is kitüntetett szerepet tulajdonít, a képernyőt szinte csak a játéktér fogja kitölteni, igyekeznek elkerülni a zavaróan sok ikont, helyüket a zengzetes nevű intuitív interfész és a program szélsőségekig paraméterezhető volta veszik át garantálva az egyénre szabható egyszerű kezelhetőséget és játékmenetet. Mit jelent mindez? A kezelőszervek száma minimális, a program igényeink szerint sok mindent képes lesz önállóan kezelni, hogy mennyi terhet vesz le a vállunkról, az a mi vállalkozó kedvünkön fog múlni.

Mindezek tükrében, akik kritikus szemmel kísérik a számítástechnika robbanásszerű fejlődését, most joggal várnák el tőlem a már szinte kötelező jellegű közhelyt: „... e fantasztikus adottságokkal rendelkező program igazi élvezetéhez természetesen a kornak megfelelő erősségű hardverrel kell rendelkeznünk...", de Hassabis úr erre az örök igazságra is rácáfolni látszik.

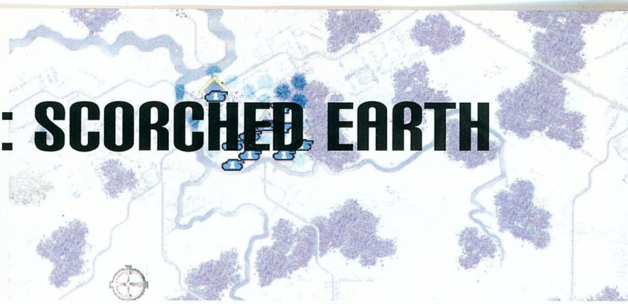
A végleges változat „étvágyáról" egyelőre nincs hír, de ama szerencsések szerint, akik a kísérleti engine-es tesztváltozatot (kellő áhítattal és megdöbbenéssel az arcukon) megtekintették, a 400 MHz-es Pentium II gépet TNT2 kártyával elégségesnek tartották a játék élvezhető bontásban történő futtatásához.

Erre én is csak egy, a számítástechnikában már sok mindent megélt, és általam rendkívül nagyra tartott publicista zárszavaival tudok reagálni:

„... ilyenkor az ember hátradől, és csak annyit mond: Nahát!"

Beton

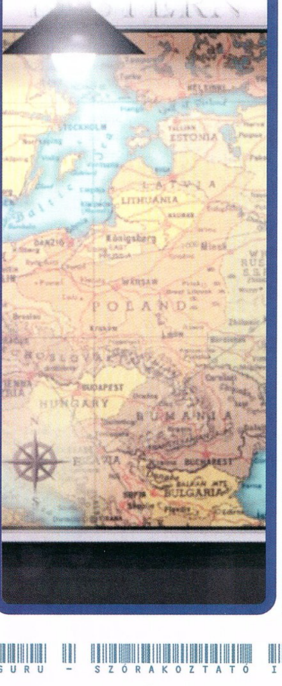
PANZER 3D: SCORCHED EARTH



StartBox

Fejlesztő: Mattel Interactive
Kiadó: SSI
Megjelenés: 2000. szeptember
Web: www.ssionline.com

6 év telt el a Panzer General megjelenése óta. Ez idő alatt a PC rengeteg változáson ment keresztül. A processzorok teljesítménye többszörösére változott, átéltünk egy 3D forradalmat, mely után már lassan a negyedik generáció küzd egymással. Van azonban egy játék, mely mérföldkő lett az egyik legnépszerűbb stílus, a stratégiai játékok között.

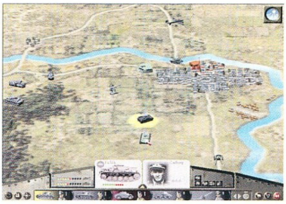


Ez a Panzer General, mely a mai napig nagy kedvencem. Az első részt persze a folytatások gyorsan követték, de igazából egyiknek sem sikerült túlszárnyalnia. Tavaly jelent meg a sorozat harmadik része, a Panzer General 3D Assault. Ez már az új, 3D-s motort használta, mely versenyképessé tette a manapság oly divatos 3D-s csodák között. A kezdeti lelkesedés elülte után persze rá kellett döbbennünk, hogy a szép 3D-s megjelenítéstől a játék egyáltalán nem lesz jobb. Az első óra után már észre sem vettük a változásokat, s rövidesen kikapcsoltuk az animációkat is, hiszen jelentősen lelassították a játékot. A játék vége felé már azon vettem észre magam, hogy a teljesen lebutított Panzer 3D-vel játszom, amely igazából nem sokban különbözik az első résztől.

A Panzer 3D befejezésekor sajnos szomorúan kellett tudomásul vennem, hogy kedvenc hadszínterem, a keleti front teljes egészében hiányzik. Az ígéretek szerint az orosz sztyeppék meghódítására csak a következő részben lesz lehetőség. Az SSI hírei szerint erre szeptember közepén, a Scorched Planet kiegészítőben kerül sor. Az angol cím lefordítva felperzselt földet jelent. Ez volt a Vörös Hadsereg taktikája a német hódítókkal szemben. Visszavonulás közben mindent megsemmisítettek. Felégették a termést, leölték az állatokat, s felgyújtották a házakat, így a nácik semmit sem tudtak hasznosítani.

Az SSI négy új hadjáratot hoz ki a keleti frontról. Ezek nagysága 7-16 küldetésig tart. Ez azt jelenti, hogy lesz elég időnk felfejleszteni a parancsnokainkat. Mint ahogy azt már a Panzer 3D-ből megszokhattuk, nem a technika, hanem az emberek fejlődnek. Az SSI fejlesztői nem változtattak ezen a már jól bevált módszeren.

A négy hadjáratnak új vezetőket kellett találni. Az elsőt sajnos hírből jól ismerjük, Zsukov marsall vezette a II. világháborúban a Magyarországot elfoglaló orosz erőket. Az ellenkező oldalon feltűnik ismét Guderian, aki a Blitzkrieg feltalálásával és alkalmazásával írta be magát a történelemkönyvekbe. Viszonylag



ismeretlen hadvezér Ivan Konev és Eric von Manstein, de a Scorched Earth segítségével többet is megtudhatunk róluk.

Közel 100 új 3D-s egység jelenik meg. Ezek kidolgozottsága olyan részletes lesz, hogy a veterán stratégák első pillantásra felismerik az egységeket. Újdonság még az időjárás is. Köztudott, hogy a németeket a kemény orosz tél állította meg (Ez ugyan nem teljesen igaz, mivel a keményre fagyott havon a német páncélosok remekül haladtak. Sokkal nagyobb gondot okoztak a tavaszi és az ősi esőzések, melyek annyira feláztatták a talajt, hogy a több tonnás tankok lánctalpa belesüllyedt a sárba.) Az időjárást ezúttal sem lehet figyelmen kívül hagynunk. Lesz eső, hó, sőt még köd is.

Úgy tűnik, az SSI szeretné életben tartani a sorozatot. Ez a 3D-s motor nem nagyon jött be neki, bár azt is hozzá kell tennünk, hogy nem is volt létfontosságú. A stratégiai rész sokkal többet nyom a latba, s szerencsére az SSI ehhez a részhez nagyon ért. Személy szerint nagyon drukkolok a cégnek, nagyon sajnálnám, ha ez a neves sorozat eltűnne a süllyesztőben.

Mocsy

CD GALAXIS

9 990,- Might & Magic 8
9 990,- Shogun: Total War
7 990,- Deus Ex

Diablo 2
magyar kézikönyvvel

12 666,-

Mely árból régi törzsvásárlóink további kedvezményt kapnak!

9 990,- Icewind Dale
9 990,- Grand Prix 3
9 990,- Ground Control

1944 Acrross The Rh.	1 990
3D Minigolf Deluxe	2 990
3D Ultra Pinball 1+2	3 990
A-10 Cuba + 3 játék	2 990
Aces Collection	2 990
Admiral Sea Battles	1 990
Age Of Wonders	7 990
Alpha Centauri	4 990
Apache Havoc	1 990
Apache Longbow	1 990
Arcatera*	9 990
Army Men	1 990
Ascendancy	1 990
Atlantis 2	9 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	4 990
Baldur's Gate Mission	4 990
Baldur's Gate 2*	9 990
Barbie játékok	7 990
Barrage	1 990
Behind The Magic	3 990
Billiard Clubhouse	3 990
Bingo Master	3 990
Blaze & Blade	3 990
Breakneck	3 990
Broken Sword	1 990
Broken Sword 2	1 990
Buggy	2 990
Caesar 3	3 990
Caesras Palace 2000	9 990
Chessmaster 7000	9 990
China: Forbidden City	2 990
C&C Worldwide Warf.	9 990
Command & Conquer + küld. Red Alert + 2 küldetés	
C&C Tiberian Sun	9 990
C&C Miss. Firestorm	6 990
Codename Eagle	8 990
Commandos	4 990
Commandos Mission	4 990
Compilation - Racing	3 990
Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Screamer, TD Off Road	
Compilation - Sport	3 990
Powerboat Racing, Tilt Screamer 2, V.Pool 2, Snooker	
Croc	3 990
Croc 2	9 990
Daikatana	7 990
Dark Reign	2 990
Dark Reign 2	9 990
Deathtrap Dungeon	2 990
Delta Force 2	9 990
Demolition Racer	5 990
Deus Ex	7 990

Diablo	2 990
Die Hard Trilogy 2	9 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper Gold	3 990
Elements	2 990
Earthworm Jim, Interstate 76 A-10 Cuba, Mechwarrior 2 M.	
Enemy Engaged	9 990
Evolva	9 990
Extreme Mount. Biker	2 990
Extreme Tennis	1 990
F1 2000	9 990
F-22 ADF	2 990
FA-18 Hornet 3	1 990
Final Fantasy VIII	7 990
Force Commander	9 990
Furby	7 990
Game Commander	4 990
Gangsters	4 990
Glover	2 990
Gorky 17	6 990
GP 500	4 990
Grand Prix 2	2 990
Grand Prix 3	9 990
Grand Prix Legends	3 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Touring	1 990
Ground Control	9 990
Gunship	9 990
Half-Life Generation	9 990
Hardwar	1 990
Heavy Metal FAKK 2*	9 990
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous	6 990
Hidden & Dang. Miss.	3 990
Homeworld	7 990
Icewind Dale	9 990
Imperialism 2	4 990
Imperium Galactica 2	7 990
Jazz Jack Rabbit 2	2 990
Jedi Knight Gold	5 990
KA-52 Team Alligator	9 990
KISS: Psycho Circus*	9 990
Klánok	6 990
Knights & Merchants	3 990
Lands Of Lore 3	3 990
Larry Collection (1-7)	3 990
Lighthouse + Rama	3 990
Lode Runner	2 990
Lords Of Magic	2 990
M1 Tank Platoon 2	2 990
Machines	2 990
Magic & Mayhem	2 990
Magic The Gathering	2 990
MDK 2	9 990

7 990,- Ultima IX
5 990,- Star Wars: Racer
3 990,- Requiem

3 990,- Lands Of Lore 3
5 990,- X-Beyond The Frontier
5 990,- Mortyr

1 990,- Atomic Bomberman
3 990,- Star Wars: Behind The Magic
2 990,- Hexen 2

2 990,- Zork Grand Inq.
3 990,- Billiard Clubhouse
3 990,- Monaco GP

FILMEK – FILMEK – FILMEK **DVD** FILMEK – FILMEK – FILMEK

6 690,- Jeanne d'Arc
4 990,- Mátrix
6 990,- A világ nem elég
4 990,- Oltári nő

KÉRD TELJES KATALÓGUSUNKAT, INGYEN KIKÜLDJÜK!

MechCommander Gld	2 990
Metal Fatigue	JÖN
Might & Magic 7	5 990
Might & Magic 8	9 990
Monaco Grand Prix	3 990
Mortyr	5 990
Myth 1: Fallen Lords	2 990
NBA Live 2000	6 990
Need For Speed 3	3 990
Need For Speed 4	6 990
NFS. 5: Porsche	9 990
NHL Hockey 2000	6 990
Nightmare Creatures	2 990
Nomad Soul	5 990
Pax Corpus	1 990
People's General	2 990
Phantasmagoria 2	2 990
Phantom Menace	5 990
Planescape Torment	Akció
Police Quest SWAT	2 990
Police Quest SWAT 2	2 990
Police Quest SWAT 3	9 990
Populous 3D Mission	2 990
Premier Manager 99	2 990
Prince Of Persia 3D	4 990
Pro Bawl	1 990
Pro Pilot	2 990
Pro Pinball 2:Timeshck.	1 990
Pro Pinball Collectors	9 990
Quake 3 Arena	9 990
Racer	5 990
Rally Bajnokság	2 990
Rally Bajnokság Dlx	3 990
Rally Champion. 2000	6 990
Rally Masters	9 990
Rayman 2	3 990
Red Baron 2	2 990
Requiem	3 990
Resident Evil 2*	2 990
Revenant	3 990
Riverworld	1 990
R. Williams Anthology	2 990
Robo Rumble	4 990
Rogue Spear	7 990
Rogue Spear Mission	JÖN
Rogue Squadron	5 990
Rollcage	2 990
Saga - A vikingek h.	4 990
Screamer	1 990
Screamer 2 + 4 játék	3 990
Screamer Rally*	1 990
Sega Rally 2	4 990
Semper FI	2 990
Septerra Core	6 990
Settlers 3	5 990

Settlers 3 Mission 1	3 990
Settlers 3 M. Amazons	5 990
Settlers 3 Big Pack	11 990
alapjáték + mindkét küldetés	
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990
Shogun: Total War	9 990
Sim City 2000	3 990
Sim City 3000 World E.	9 990
Sims	9 990
Sims küldetés	JÖN
Soldiers Of Fortune	9 990
Soul Reaver	3 990
South Park Rally	3 990
Sportscar GT	4 990
Starlancer	13 990
Starsiege	2 990
Star Trek: Hidden Evil	9 990
Star Trek: Klingon Ac.	9 990
Superbike	5 990
Superbike 2000	9 990
System Shock 2	5 990
Terracide	1 990
Theme Hospital+Park	4 990
Theocracy	5 990
Thief 2	7 990
TOCA Touring Car 2	4 990
Tomb Raider Gold	4 990
Tomb Raider 2 Gold	4 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Top Shot	1 990
Turok 2	2 990
Ubik	2 990
UFO	1 990
Ultima IX: Ascension	7 990
Ult. Soccer Manager 98.	2 990
US Air Force	6 990
Vampire The Masquer.	9 990
Vicious Compilation	5 990
Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon 2	
Viper Racing	2 990
Warcraft	1 990
Warcraft 2	2 990
Warlords Battlecry*	9 990
World Leag. Soccer 98.	1 990
Worms	1 990
X: Beyond The Frontier	5 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	5 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon: 361-4061

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18 óráig

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18 óráig
Szombat 10-13 óráig

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!
Biztonságos kartondobozba csomagolva!

Telefon: 479-0933

BUDAPESTEN BELÜL: **FUTÁRSZOLGÁLAT** MÉG AZNAP!

BUDAPESTEN KÍVÜL: **POSTAI UTÁNVÉT** AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Rendelésfelvétel:
Hétfő-Péntek 10-16h
H-P 10-18h, Sz 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

IL 2 STURMOVIK

StartBox

Fejlesztő: Maddox Games
Kiadó: 1C
Megjelenés: 2000
Web: www.1c.ru/eng

A keleti front sosem tartozott a szimulátorfejlesztők kedvenc területének. A játékok legfőbb vásárlói az angolszászok, akik tudvalevőleg nem nagyon érdeklődnek e hadszíntér iránt, most mégis lehetőséget kapnak, hogy belekóstoljanak egy orosz pilóta életébe, és végigkísérjék 1941-től egészen a háború végéig. Hosszú-hosszú éveket kellett várni arra, hogy legyen olyan fejlesztőcsapat, amelyik bele mer vágni ilyesfajta játékba. Talán nem meglepő, hogy ez pont orosz csoport lett, a Maddox Games, akik a Második Világháború legnagyobb példányban gyártott repülőgépét, az IL-2 Sturmovikot dolgozzák fel legújabb szimulátorukban.

AZ OROSZ CSODACSATÁR

Az IL-2-ről azt érdemes tudni, hogy ez volt az első olyan repülőgép, amelyet kifejezetten tankok elleni harcra terveztek. Mondhatjuk úgy is, hogy a mai modern csatarepülőgépek (A-10, Szu-25) közvetlen elődje. A háború alatt a Sturmovikoknak volt olyan akciójuk, mikor négy óra alatt a német 17. Páncélos Hadosztály 300 tankjából elpusztítottak 270-et! A németek egyszerűen úgy hívták, hogy „Schwarzer Tod", azaz Fekete Halál.

Ehhez a félelmetes teljesítményhez a gép a beépített 20 és 23 milliméteres gépágyúin kívül hordozhatott bombákat, torpedókat és irányítatlan rakétákat is. Légi harcban sem volt rossz a játékkészítők szerint, akik hozzájutottak a háború alatt az oroszok által írt elemzésekhez, hisz az IL-2 földközeli magasságban legalább olyan jól manőverezett, mint a Bf-109! Az erős páncélzatán és fegyverzetén kívül még egy hatalmas előnnyel is rendelkezett a német gépekkel szemben: a pilóta mögött ülő, hátrafelé néző lövésszel, aki bizony nem könnyítette meg a gép lelövését.

Persze a játék nem csak a Sturmovikot kínálja fel repülésre. Öt gép 17 különféle változatával száguldozhatunk majd a frontvonal felett, mint mondjuk, az IL-2 torpedóvető változata, a LaGG-3 és a MiG-3 két típusa, az amerikaiaktól kölcsönkapott P-39 és persze a Bf-109 három verziója.

Ellenfeleink 21 egyéb géptípusból fognak kikerülni: német bombázók, vadászbombázók és vitorlázógépek, orosz vadászok és olyan kisegítő gépek, mint mondjuk a híres Po-2.

A fejlesztők állítása szerint a játék motorja annyira dinamikus, hogy a következő években több kiegészítő lát majd napvilágot, amelyekben az addig nem repülhető gépeket adják majd a játékosok kezébe. Számíthatunk új helyszínekre, küldetésekre is, és persze folyamatos javításokra, szépítésekre is. A Maddox Games nem hagyja a játékot eltűnni a süllyesztőben.

Ebből már látszik, hogy a Sturmovik mindkét oldalról (orosz és német) kipróbálható, repülhető. Lesz instant küldetés, és persze hadjárat mód is. A hadjárat kicsit szakít a most divatos fejlesztési iránnyal, és csak félig-meddig lesz dinamikus. A küldetések előtt előre legenerált parancsokat kapunk, de a célpontok helyzete, száma dinamikusan változni fog. A szárazföldi csata a repülőktől függetlenül fog lángolni körülöttünk Szomlenszktől a balatoni csatán át (!) egészen az 1945-ös berlini végkifejletig. Ebből adódik, hogy a németek biztosan veszteni fognak a játék végén, és elkerülhető az a lehetetlen helyzet, hogy a dinamikus hadjáratnak köszönhetően egyetlen repülőgéppel megnyerjük a háborút Hitlernek.

A küldetések a választott géptípustól függenek majd. A Sturmovikkal főleg harctéri támogatást adhatunk majd a szövetséges csapatoknak, míg a vadászgépekkel ezek kíséretét/védelmét kell megoldanunk. Persze lesz egy-két egzotikusabb feladat is, mint például német tengeralattjárók elleni harc a Fekete Tengeren, vagy a támadó német, esetleg orosz bombázók visszaverése stb.

IL-2 STURMOVIK

A kezdő pilóta mindössze pár gépes köteléket irányíthat majd a játék elején, de ahogy magasabb rangba lép, egyre több és több repülőt bíznak rá nehezebb és izgalmasabb küldetésekkel.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.maddox.aha.ru
www.dogfighter.com
www.combatsim.com
www.sim-arena.com

A játék támogatni fogja a multiplayer módokat is a már megszokott protokollok segítségével. Játszhatunk majd co-op, mindenki mindenki ellen és pilóta+lövész kombinációban is, melyben a célkeresztet a Quake-ben megszokott módon egérrel irányíthatjuk majd.

Aki nincs megelégedve a játékhoz adott missziókkal, nekiállhat a saját háborújának elkészítéséhez a beépített küldetésszerkesztő segítségével.

A leközölt képekből látható, hogy a játék grafikájára nem lesz panasz. Támogatni fogja a D3D és a Glide szabványokat is. A fejlesztők 200x300 km-es, hatalmas, dimbes-dombos területeket ígérnek a Gunship!-hez hasonló 3D-s erdőkkel, városokkal, falvakkal és persze tereptárgyakkal. Találkozhatunk majd a '40-es évek minden fontosabb harci és civil járművével, valamint a ma már alapkövetelménynek számító gyalogosokkal is.

A repülőgépek terepszíne természetesen az évszakoknak megfelelő lesz minden küldetésben, multiplayer módban pedig lehetőségünk lesz saját színösszeállítás elkészítésére, valamint megtervezhetjük a saját századjelvényünket is.

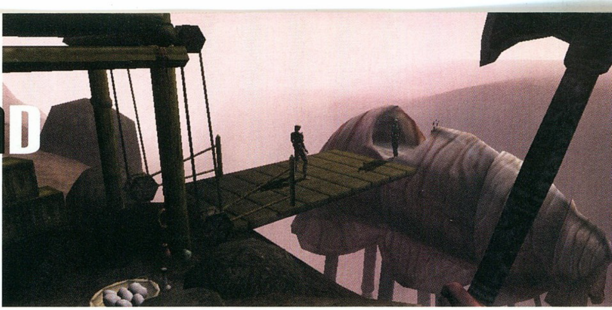
A repülési modell - a fejlesztők szerint - egyike lesz a legjobbaknak. A kezdők repülhetnek egyszerűsített módban is, de a „hard core" szimulátorosok bekapcsolhatják az olyan nehezítő opciókat is, mint a gép lendületéből adódó sodródás, a repülőn lévő fegyverek (bombák, rakéták, sőt, még a gépágyú-lőszerek is) súlyából származó rosszabb repülési profil, vagy az időjárás, a magasság és a levegő sűrűségének motorteljesítményre gyakorolt hatása.

A Sturmovik sérülési rendszere is egyedülálló lesz a maga nemében. Nem volt még olyan játék, amelyik ennyire részletesen és ilyen pontosan modellezte volna le a gépbe csapódó lövedékek hatását. Köszönhető ez annak a munkának, amelyet a fejlesztők a játékot megelőző kutatás során végeztek. Eredeti világháborús dokumentumokat, tervrajzokat és filmeket szereztek be minden repülőgéptípusról, és ezek alapján dolgozták ki a minden részletre kiterjedő sérülési modellt.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a játék bétája már készen áll, hogy a papír és az online újságírók tesztelhessék. Ha minden jól megy, az ősszel már a végleges verzió is a boltokba kerülhet. Érdemes odafigyelni erre a játékra, hiszen ha csak a fele igaz annak, amit Oleg Maddox, a Maddox Games igazgatója ígér az interjúkban, akkor új etalon születhet a Második Világháborús szimulátorok piacán.

neuro
neuro@freemail.hu

MORROWIND



StartBox

Fejlesztő: Bethesda Software
Kiadó: Bethesda Software
Megjelenés: 2001
Web: www.elderscrolls.com

Ha megkérdeznék pár számítógépes szerepjáték-rajongót, mely sorozatok a leghíresebbek, a legtöbbjük kapásból a Might and Magicet és Wizardryt említené. Aztán hamarosan előkerülne az Ultima is, majd rövid hümmögés után esetleg a Lands of Lore. De mi van az Elder Scrollsszal? Mi lehet vajon az ok, mely hazánkban szinte névtelenségre kárhoztatja?

Igazából nem tudom, hisz a maga nemében egyedülálló programról van szó. Ez talán az egyetlen olyan egyszereplős RPG, amelyben teljesen szabadon lehet bejárni a hatalmas területeket, kötetlenül lehet bolyongani a labirintusokban, tetszés szerint elvállalni a küldetéseket, s heteken át gyakni a szörnyeket, míg végül már egy árva pocok sem marad a szántóföldeken. A tervezők nem titkolt szándéka szerint olyan játékokat kívántak létrehozni, melyekben minden döntés kizárólag a játékoson múlik, mozgását nem korlátozzák kinyithatatlan ajtók vagy legyőzhetetlen őrök. Ha úgy tetszik, bármikor felkerekedhetsz, s a világ egyik végéből a másikba utazhatsz, és ha a kapzsi kereskedők rossz kedvedben találnak, kardot rántva akár az egész falut a pusztába hajszolhatod.

Merész elképzelés, de sajnos a megvalósítás nem sikerült tökéletesen. Mostanáig valami hiányzott az egyes részekből. A grafika jóindulattal is csak közepesnek volt mondható, az újrajátszásokat szorgalmazó véletlenszerű terepgenerátor túlságosan egyszerű labirintusokat gyártott, s a vadászat is hamar unalmassá vált. De sok-sok év után lassan elkészül a harmadik rész, a Morrowind, mely végre talán tartalmazza az összes jó elképzelést, s kijavítja az elődök hibáit.

Grafikai téren biztos, hogy nem lesz panasz. A fejlesztők saját műhelyében készített, vadonatúj motor meggyőző lehetőségekkel rendelkezik. Az egyszerre megjelenített poligonszám jóformán csak csillagászati számokkal mérhető, a karakterek mozgatása ún. csontozással megoldva meglehetősen valósághű lesz, testükre gyönyörű, részletes textúrák feszülnek, s nem elképzelhetetlen a fegyverek, páncélok lecserélésekor, mi több, a sérüléskor megváltozó kinézet sem. Természetesen rengetegféle különleges fényeffekt jelenik meg, minden tárgy, személy, sőt, még az égen szállongó fellegek is valós idejű árnyékokat vetnek, s jó előre jelezni fogják a hóviharok, záporok, vulkáni hamu közeledtét, hogy a kalandozók időben fedezékbe vonulhassanak.

Ez az elképzelés persze a legtöbb mai gépen csak vicc vagy álom lenne, hisz ilyen részletesség mellett a processzorsebesség vagy a videokártya nem engedné az állóképeknél komolyabb megjelenítés alkalmazását. Ezzel a készítők is tisztában vannak, ezért bízva a jövő technikai fejlődésében minimális rendszerkövetelményként P3-500-at, 128 MB RAM-ot és harmadik generációs 3D gyorsítót vettek tervbe, bár ez az engine alakulásával még változhat. Mit mondjak, bátor elképzelés, bár tekintve, hogy a játék csak valamikor jövő év közepe felé jelenik meg, nem annyira extrém.

A grafikával kapcsolatban tapasztalt igényes kidolgozottság minden egyéb téren is jelentkezik. Végre elfelejthetjük a véletlenszerű labirintusokat, mind pontosan megtervezett, egyedi alkotás lesz. Úgy vélem, olyan játék esetében, melynek tiszta játékideje hetekben mérhető, s a nyitott, egyáltalán nem lineáris történetből kifolyólag még az összes küldetés teljesítése után sem kötelező abbahagyni, senkinek nem fog gondot okozni, hogy esetleg újrajátszáskor előre tudni fogja, mit, hol találhat meg.

Az előző részek, az Arena és a Daggaerfall másik nagy hibája a monoton környezet volt – ez is megváltozik. A hatalmas bejárható szigeten lesznek sivatagos részek, de akadnak ragyogó mezők, buja dzsungelek, s vulkanikus hegységek is, melyeket mindenfelé kisebb-nagyobb települések tarkítanak.

(Nem hivatalos adatok szerint ezek száma elérheti a harmincat.)

Az életszerű hatás megteremtése érdekében majd minden tárggyal lehet kezdeni valamit. Odáig azért nem mehetünk el, hogy például a vödrök egyikét felragadva s ellenfelünkhöz vágva bezúzzuk az orrát, de a fákról lógó gyümölcsök elfogyaszthatók, sőt, az ágak idővel új termést is hozhatnak.

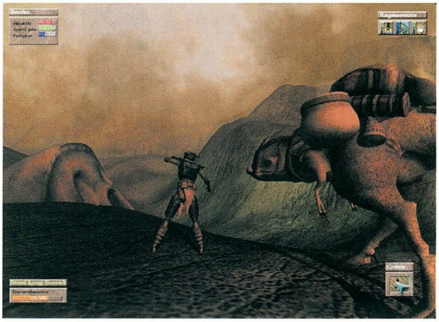
A karakterfejlődést rendkívül újszerűen oldották meg. A hősök ezúttal is szintet lépnek, ám tapasztalatot nem a legyőzött szörnyek után kapnak, hanem a karaktergeneráláskor választott kasztnak megfelelő képességek alkalmazásáért. Tehát a tolvaj hiába megy ki a pusztába szörnyekre vadászni, tudása fikarcnyit se fog bővülni, inkább a városokban érdemes meghúzódnia, s zárakat feltörnie, az utazók pénzét elemelnie. A mágus se kardot ragadva hajszolja a tapasztalatot, inkább ügyes bűvigék mormolásával növeli hatalmát.

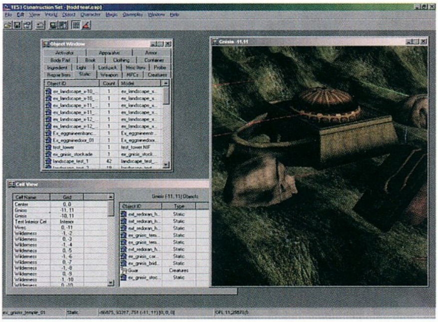
Indítható fajok tekintetében a kínálat bőséges: választhatsz hagyományos karakterek közül (nemes tünde, erdei tünde, sötét elf) vagy a játék sajátjaiból (nord, breton, cyrodiil, redguard). Ami azonban igazi unikumnak számít, különféle úton-módon megfertőződve különleges „képességre" tehetsz szert: átváltozhatsz vérfarkassá, esetleg vámpír válhat belőled. Azt ugyan nem tudom, ezzel a jellemed és a lakosok hozzád való viszonyulása is megváltozik-e, de tekintve, hogy majd mindenütt rossz szemmel nézik a sötét elfeket, nem lennék meglepve, ha nem ölelnék keblükre a hegyes szemfogú, hullaszín embereket sem.

A nem játékos karakterek is sajátos jellemzőkkel bírnak. Mindegyikük rendelkezik a tiédhez hasonló statisztikákkal s tárgylistával, szerepük nem csupán föl-le billegés lesz, ténylegesen kiveszik a részüket az életszerű hatás megteremtésében: nem álldogálnak egész nap az utcán, vásárlással, beszélgetéssel töltik idejüket, s idővel aludni térnek. Tetszik az ötlet, képzeld csak el, hogy meghökken majd az egyszeri barbár, ha veszedelmes ellenfele gyilkos labirintusának legmélyén végre ráakad a gonosz szentélyére, ám a főpap trónusán csak a cetli várja: Horgászni mentem. :)

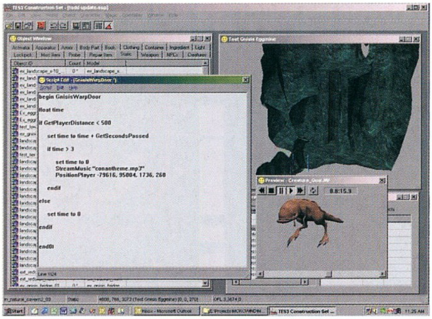
Ideje szót ejteni a harcrendszerről. Természetesen, a ma divatos első személyű szerepjátékoknak megfelelően minden valós időben fog zajlani, így megfontolt lépések helyett inkább jó reflexekre lesz szükség. Ám a taktika szerepe sem elhanyagolható, például a majd kétszázféle fegyver közül a legmegfelelőbb kiválasztása esetében. A legnagyobb különbséget a sebzés és sebesség aránya fogja jelenteni köztük. Ez nagyjából annyit jelent, hogy bár a kicsiny tőrök nem okoznak azonnali halált az erősebb ellenfelek esetében, sokkal többször támadhatsz velük adott idő alatt, mint mondjuk, tehetnéd azt hatalmas baltával vagy buzogánnyal.

Ezen kívül az irányíthatóság sem elhanyagolható. Az említett baltát egyszer meglendíti az ember, aztán az vagy betalál, vagy

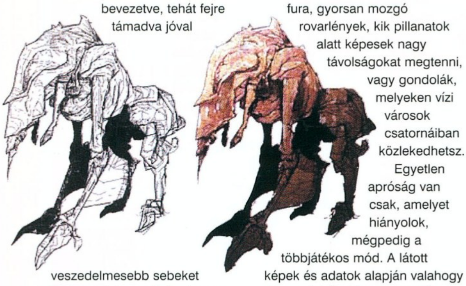




BEMUTATÓ



süvítve húz el méterekkel az ellenfél mellett, míg a kecses vívótőrök tévedhetetlenül találják meg a legkisebb rést is a páncélokon, s siklanak át a meglazult láncszemek között. Na jó, ez ennyire talán nem részletes, de az egészen biztos, hogy területalapú sérülésszámítás lesz bevezetve, tehát fejre támadva jóval



veszedelmesebb sebeket ejthetsz, mint mondjuk a karon, ráadásul, ha az ellenfél nem visel sisakot, könnyebb is ott eltalálni.

Természetesen a fegyvertárból a varázslatok sem maradhatnak ki. Ezek különlegessége, hogy nem előre elkészített receptek vannak rájuk, te magad fejlesztheted ki a neked legmegfelelőbb kombinációkat szem előtt tartva az egyes természeti elemek sajátosságait.

S ha mindez kevésnek bizonyul, időnként lehetőséged lesz segítők felfogadására, akiket bár közvetlenül nem irányíthatsz, de legalább segítségedre sietnek, ha baj van. Hasonlóképp hordárok, sőt, különféle szállítóeszközök is rendelkezésedre állnak, például fura, gyorsan mozgó rovarlények, kik pillanatok alatt képesek nagy távolságokat megtenni, vagy gondolák, melyeken vízi városok csatornáiban közlekedhetsz. Egyetlen apróság van csak, amelyet hiányolok, mégpedig a többjátékos mód. A látott képek és adatok alapján valahogy olyannak képzelem ezt a világot, amelyben hosszú-hosszú időre el lehet veszni, amelyet élvezet felderíteni, akárcsak az EverQuest végtelen vadászmezőit, melyek több mint egy évre rabul ejtettek. S mi lehetne nagyobb öröm, mint mindezt barátaink oldalán megtenni! Ám sajnos teljesen meg tudom érteni a fejlesztők dilemmáját, miszerint vagy élvezetes egyszereplős játékot alkotnak, vagy kizárólag több játékos számára kipróbálhatót. Hiába, hogy az internet a jövő játékainak színtere, ma még szükség van magányos kalandokra is. S végtére is, ebben is lehet nagyot alkotni, ami, ha nem is

a képernyők előtt, de legalább az elmesélt történetekben összeköti az embereket, mikor megosztják egymással tapasztalataikat. Az „öregek" még biztosan emlékeznek a Wizardry 7. megjelenése után kitört őrületre, mikor mindenki hatalmas mappákkal a hóna alatt rohangált, melyekben térképek és feladatok megoldásai sorakoztak szép sorjában. Valahogy úgy érzem – még ha ekkora sikerre nem is számíthatunk –, mindenképpen kiemelkedő alkotással lesz dolgunk.

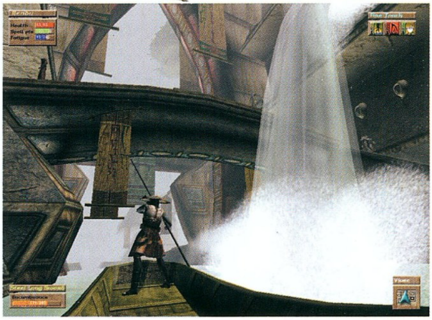
Bird

bird@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.elderscrolls.com

morrowind.telefragged.com



WESTEND MULTIMÉDIA
Westend Citycenter üzletközpont
Lechner Ödön körút 7.
1135. Budapest, Váci út 1-3.
Tel.: 238 70 75
Nagy nyárvégi játékvásár!
990,-
earth 2140
990,-
flying corps
990,-
f1 ferrari lexikon
1990,-
sin
3990,-
civilization call to power
1990,-
formula 1 racing
990,-
hexplore
1290,-
total annihilation
1490-től
sex cd akció: szeptember 10-ig
minden sex cd 30-50%-os kedvezménnyel
990,-
xena
1990,-
music maker
... és még rengeteg fantasztikus
akciós és vadonatúj játékkal várunk!
DOUBLE FUTURE of TOTAL FREEDOM
Üzletünkben creditkártyával
további kedvezményben részerülhetsz!
Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akciónk csak a készlet erejéig érvényesek!

SYDNEY 2000

StartBox

Fejlesztő: Eidos
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2000. ősz
Web: www.olympicvideogames.com

Sydney 2000

KIS OLIMPIATÖRTÉNET

Sem a feltárt régészeti leletek nem adtak pontos választ arra, hogy mikor rendezték a hellászi Olümpiában az első olimpiát, sem a ránk maradt mendemondákból nem kapunk egyértelmű feleletet a játékok kialakulásáról. Ám az biztos: egy, az ásatás során talált diszkosz felirata szerint Olümpia már időszámításunk előtt 1580-ban ünnepi vetélkedők színhelye volt.

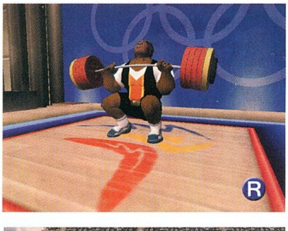
Az pedig már kész tényként kezelhető adat, hogy i.e. 776-ban – Zeusz tiszteletére – öt napig tartó játékokat tartottak: az első napon megtisztulási szertartásokkal, egy vadkan föláldozásával, s az olimpia szabályainak betartására tett esküvel nyitották a viadalt. E napon birkózó, futó és ökölvívó rendezvények, a második nap délelőttjén a hippodromban lovas és kocsis viadalok, délután a stadionban az ötpróba (diszkoszvetés, távolugrás, gerelyhajítás, futás, birkózás) versenyei voltak programon. A harmadik napon száz, virágdíszes szarvú ökröt vezettek Zeusz oltárához, majd levágták őket, aztán újra futóversenyek következtek.

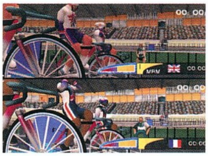
A negyedik nap egyik legérdekesebb csatározása a pankration, amelyben a résztvevők mindenféle harci eszköz igénybevételével küzdöttek egymással. A zárónapra nem maradt más, mint a győztesek ünneplése, akiknek fején olajkoszorú díszelgett, s a „karneváli" menet virágszirmokkal hintette őket.

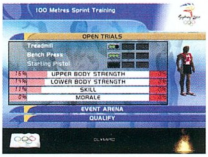
Ekkortól kezdve négyévenként rendeztek efféle megméretéseket, a sportolás az egész félszigeten, sőt a Földközi-tenger egész körzetében általánossá, kedveltté vált. Mígnem i. e. 400 és 330 körül a görög városállamok szüntelen egymás-, illetve a perzsák elleni háborúi miatt a félsziget lakói meggyengültek, mind kevesebb bajnok került ki közülük. A játékok fokozatosan áttevődtek dél-Itáliába, majd i. e. 338-ban, mikor is Görögország függetlensége megszűnt, az Olümpia szent ligetében tartott játékok teljesen elvesztették nemzeti jellegüket, úgymond presztízsüket.

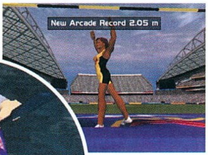
Noha a testmozgás a rómaiak körében is dívott, a birodalom bukásával az efféle viadalok fokozatosan háttérbe szorultak.

Egészen a XIX. század végig kellett várni, hogy az olimpiai mozgalom ismét régi fényében tündököljön. Az ehhez szükséges lépéseket pedig egy francia fiatalember, bizonyos Pierre de Coubertin báró tette meg. Amikor Nagy-Britanniába utazott, felismerte, hogy a csatorna túloldalán a tanárok a testgyakorlást milyen hatásosan használják a diákok fegyelmezésére. Elhatározta: a sport nevelő hatását nemzetközi szintre emeli. Életét e cél elérésének szentelte. 1892 novemberében a Francia Atlétikai Egyesület fennállásának ötödik évfordulóján beszédet tartott, amelyben célzatos kérdést fogalmazott meg: „Ha már a német régészek kiásták azt, ami még megmaradt Olümpiából, a régi dicsőséget miért ne állíthatná vissza Franciaország?" Önnönmagát is meglepte a szavait fogadó ováció!





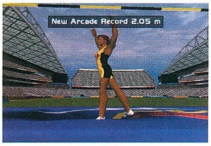




1894 nyarán a Nemzetközi Atlétikai Szövetség határozatot hozott az olimpiai játékok újjáalapításáról. Noha Coubertin azt gondolta, hogy az 1900-as esztendőben, a párizsi világkiállítás keretein belül kellene megrendezni az eseményt, belátta, hogy Athén történelmi múltja jogán elsőbbséget élvez: a görög városban 1896 április 6-án útjára indult az azóta a világ legnagyobb „ünnepségeinek" egyikévé, s a béke szimbólumává vált újkori olimpia.

SYDNEY 2000 ELŐTÖRTÉNET

A Commodore 64-es őskorban rengeteg sportjáték jelent meg, ezek között volt néhány kiváló alkotás: abban az időben például részint szuper grafikája miatt szerettük a World Games vagy a California Games nevű programokat. Ám nekem, a hagyományos sportok (futball, kosárlabda, jégkorong, olimpiai versenyszámok) megrögzött kedvelőjének a legnagyobb élményt az jelentette, amikor az öcsémmel, meg a barátainkkal leültünk a fekete-fehér tévénk elé, s betöltöttük a Decathlon című, csúnyácska kinézetű, mégis magával ragadó játékot. Emlékeztek, ez volt az a kedves program, amely miatt akkoriban igencsak megszaladt a számítógépes szervizek tulajdonosainak, hiszen a Decathlonban az győzött, aki a leggyorsabban rángatta jobbra-balra a joyt – amely nem egyszer idő előtt felmondta a szolgálatot. Ezután következett az Epyx gondozásában megjelent Summer Games első, majd második része. Utóbbiban már helyet kapott többek közt az evezés, a gerelyhajítás, a hármasugrás, a kajakozás, a kerékpározás, a magasugrás és a vívás. Az irányítás nagyot fejlődött, az ugrószámok tökéletes végrehajtása fokozott koncentrációt igényelt. Számomra a Summer Games mérföldkőnek számított, azóta sem kötött le egyetlen hasonló, az olimpia kategóriájába sorolható játék. Talán azért, mert nem is igen jelent meg ilyen.



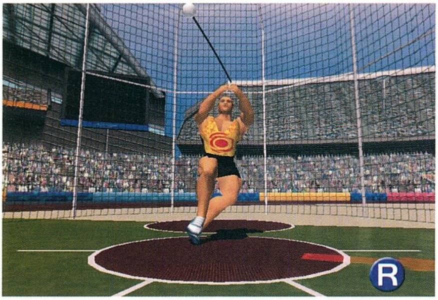
ÖTÖS AZ EIDOS ÖTKARIKÁS JÁTÉKÁNAK?

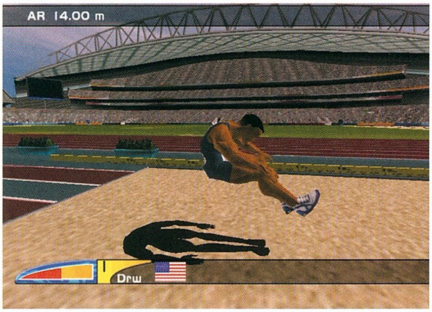
Ám most úgy tűnik, az ínséges időszak végre véget ért: az Eidos nemrégiben hatéves, kizárólagos kiadói jogot kötött a Nemzetközi Sport Multimédiával, valamint a Nemzetközi Olimpiai Bizottsággal, s ennek eredményeképpen megérkezett az első ötkarikás játékokat feldolgozó kiadványa, a szeptember 15-én kezdődő XXVII. nyári olimpia számítógépes átdolgozása, a Sydney 2000.

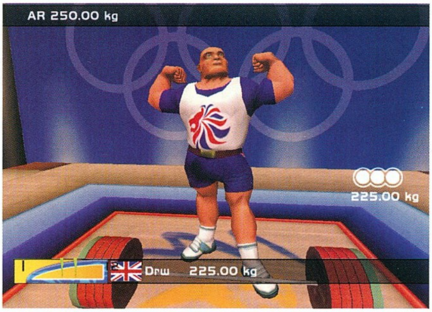
Noha lapzártánkig nem érkezett szerkesztőségünkbe játszható verzió, úgy gondoltuk, tizenöt évvel az után, hogy utoljára jelent meg olimpiai játék, érdemes foglalkozni ezzel a fantasztikusnak ígérkező, a sportjátékokat már-már művészi tökéletességre emelő alkotással. Mielőtt rátérnék arra, hogy a készítők mennyire magasra helyezték azt a bizonyos lécet, elöljáróban meg kell említenem, hogy a Sydney 2000 reklámemberének a többszörös olimpiai aranyérmes, világbajnok és világcsúcsokat tartó futófenomént, Michael Johnsont sikerült megnyerniük.

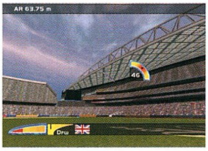
Az Eidos által továbbfejlesztett motion-capture technikának köszönhetően elképesztően élethű mozgások jelennek majd meg monitorjainkon. Egyrészt ezért, másrészt meg azért, mert figyeltek az arcok animálására, a mozgáshoz viszonyított izomváltozásokra és újfajta vízmegjelenítési eljárást dolgoztak ki, így az eddigieket messzemenően túlszárnyaló realisztikus sportjátékában gyönyörködhetünk majd. És ez még nem minden: húsz olimpiai stadion alaprajza alapján az eredeti helyszíneket vitték képernyőre, majdhogynem azt érezhetjük, mi is ott ülünk valamelyik sydney-i stadion lelátóján. S hogy még inkább meglegyen az az érzetünk, hogy testközelből figyeljük a legújabb csúcsok születését, a készítők – állítólag?! – hatszáz kameraállással szolgálnak ki bennünket.

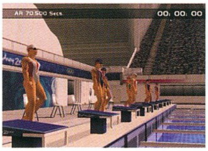
Manapság mit érnek játékok jó hanghatások nélkül? Nem sokat. Ezért az Eidos feltett szándéka, hogy a kommentátor a 32 választható

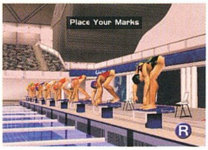












nemzetiségű versenyző – közöttük természetesen a magyar – anyanyelvén szorít majd. Sőt, azt is olvastam az interneten, hogy kifejezetten a Sydney-be utazó riporterek közül kerülnek ki a közreműködők. Ha ez igaz, mit gondoltok, milyen élmény lesz, amikor mondjuk, Knézy Jenő magyarul ordibálja világgá az eseményeket?

Hogy milyen eseményekre számíthatunk? Mindenkit megnyugtathatok, nem csalatkozhat senki. Egyszerre nyolcan, négy versenyzési módban, tizenkét versenyszámban mérhetitek össze tudásotokat. Ezek listája: 100 méteres síkfutás, 110 méteres gátfutás, 100 méteres gyorsúszás, gerelyhajítás, hármasugrás, kajak (szlalom), kalapácsvetés, kerékpár, lövészet, magasugrás, súlyemelés, toronyugrás. A képek egyértelműen bizonyítják, hogy itt majdhogynem forradalmi változások várhatók, elég csak megnézni a gátfutó fejét, amint éppen az akadály felett száguld el. Tetszetős még a súlyemelő arcán látható erőlködés, s érdemes figyelni a kalapácsvető lábtartását is. A víz elsőre kicsit furcsán néz ki azonban, de erről majd inkább a tesztelés után mondhatunk véleményt.

Mint említettem, négy versenyezési lehetőség van:

Arcade: itt rögvest a döntőbe csöppenünk, egyedül vagy legfeljebb nyolcan játszhatjuk a pontversenyt. Miként a Summer Gamesben, most is az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjti a kiválasztott versenyszámok teljesítése után.

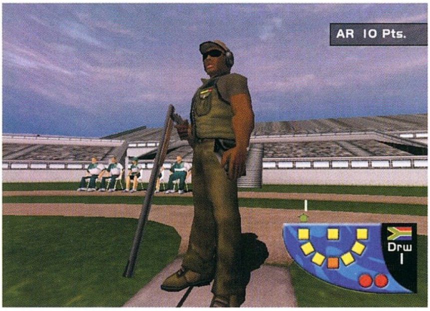
Coaching: a gyakorlás színtere ez, kommentár és írásos szöveg segíti a kezelés elsajátítását, s az autóversenyekből ismert ghost üzemmód mutatja az eddigi legjobb produkciót.

Olympic: egy játékosnak van lehetősége a teljes olimpia végigszenvedésére. Merthogy itt szenvedni fogsz, az biztos: gondjaidra lesz bízva tizenkét induló – versenyszámonként egy-egy –, akiket neked kell különféle edzésmódszerekkel (pl.: fekvenyomás, fekvőtámasz, hasizomgyakorlat stb.) formába hoznod, majd a kvalifikációs versenyektől egészen a döntőig vezetned. Ha jól trenírozod őket, a fizikumok, az állóképességük, az erejük, az ügyességük, az erkölcsi tartásuk, s szemmel láthatóan a küllemük (izmosodnak) is javul. Mindez a futurisztikus edzőközpontban (Virtual Gym) végzett gyakorlatok eredménye.

Head to head: itt hálóba kötve a legtökéletesebben felkészített versenyzőinkkel küzdhetünk meg egymás ellen.

Amikor az eddigiekhez hasonló híreket hallani, akkor szokták mondani az aggályoskodók: ezeknek csak a fele legyen igaz. Most azonban nagyon úgy fest, hogy mindez a valóság. Az augusztus 18-i világpremier tehát valószínűleg egyfajta piros betűs ünnepnap lesz a sportjátékok kedvelőinek, s remélhető, hogy – ha nem is érte meg másfél évtizedet várni az „újabb Summer Gamesre" – az Eidos fejlesztői némiképp kiengesztelnek bennünket a hosszas várakozás miatt.

Rob



JS
DOLBY DIGITAL
4.1-es játékrendszer, 800W PMPO
5.1-es házimozi rendszer, 2000W PMPO
2.1-es elegáns formatervezésű rendszerek, 700W PMPO
JAZZ SPEAKERS™
Creating Audio Lifestyles™
DELUXE 5.1 házimozi rendszer, 5000W PMPO
Tökéletes 5.1-es rendszer PS2 Sony Playstation vagy PC számára, beépített DTS/Dolby Digital dekóderrel, 2000W PMPO
KOLINK
"Vezető ár/teljesítmény mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Üteg utca 6. Tel.: 350-1246, Fax: 349-6477, www.kellytech.hu, e-mail: sales@kellytech.hu
Valamennyi logo és márkanév a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
GeForce 2–MX
Leadtek
Rockfire™
BEST OF TEST
Empfehlung
PC Direkt
For the product
Winfast Geforce 2 GTS
from the company
Leadtek Research Inc.
The above named product was subject to rigorous and objective tests by the PC DIREKT Editorial Team. For delivering the highest performance at a reasonable price, this product has been awarded the "Best-of-Test" recommendation by PC DIREKT.
Thomas Jannot – Editor-in-Chief PC DIREKT
A GTS nagytesó teljesítményének 70%-a FÉLÁRON!
REAL FORCE WHEEL
Force Feed-Back-es (erő-visszacsatolásos) kormány és pedál a Rockfire-tól
Best of Test díj a köz- és elismert német PC Direkt magazingan!

GRAND PRIX 3

StartBox

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.grandprixgames.com

ELÉRKEZETT AZ IDŐ

Úgy gondolom, hogy legyen ez a mai PC-s világ bármilyen gyorsan változó, és jelenjen meg akár több tucat kiváló játék egy hónapban, Geoff Crammond akkor is képes arra, amire senki más. Már az első két rész meg tudta azt mutatni, hogyan lehet a maga kategóriájában etalon értékű, értékálló és nagy tömegeket lázba hozó játékot készíteni. Ha belegondolunk abba, hogy azok a játékosok, akik valóban F1-es szimulátorral szeretnének játszani, képesek voltak három évet az első résszel, majd újabb négyet a másodikkal eltölteni, akkor nem is kell tovább ecsetelem, hogy a valósághű szimulációk napjainkban mekkora szerepet játszanak. Mindenki, aki rendelkezik a futtatásukhoz megfelelő géppel, a kedvencei közé kerülhet, főzés és takarítás közben megpihenhet egy virtuális futam erejéig, hogy azután átszellemült arccal napokig csak arról a lejátszott versenyről, a mindent eldöntő előzésről vagy nyerő box-stratégiájáról tartson élménybeszámolót barátainak.

Talán néhányan azt kérdezitek tőlem, miért is vártak ennyien erre a játékra? Azért, mert Geoff képes arra, amit senki más nem tud ebben a műfajban: a tökéletes fizikai modellezésre, vagyis ezek az autók a versenypályákon szinte teljesen úgy viselkednek, mint a játékban. Ez pedig azt jelenti, hogy a játékos a képernyő előtt ülve tényleg F1-es pilótának érzi majd magát.

Ezért is fontos, hogy 2000. július végén végre a kezünkben foghatjuk ezt a játékot. Megszületett az a nagybetűs szimulátor, mely ebben az évben a világ minden táján eddig még soha nem látott népszerűséget fog elérni. De miért is mondom ezt? Következzék az élménybeszámolóm.

FIGYELEM!

Indulás előtt nem árt, ha tudjátok még, hogy a Microprose csapata nem arra készült, hogy a világot csillogó-villogó 3D-s csodával, így meg úgy beszélő csapattagokkal, csiricsáré színekkel festett menükkel kápráztassa el. Nem: ők egyszerűen nem tűztek ki más célt maguk elé, minthogy elkészítsék a világ eddigi legjobb F1-es szimulátorát.

Ezért is kell ezt a játékot másképpen nézni, mint a többit, hiszen ebben a külsőségek nem számítanak, csak maga a nagybetűs JÁTÉK. Másrészt pedig, attól kezdve, hogy a GP2 még 1996-ban megjelent, mindenki megálmodta azt, hogy milyen lesz ez a harmadik rész. Szerintem minden játékos, még én is azt vártam ettől a játéktól, hogy 1 000 000 %-os lesz, azaz tökéletesebb a tökéletesnél. Ezért is kérek mindenkit, hogy amikor játszik vele, akkor csak azt figyelje, hogy mit kap ettől a játéktól, és minden erejével arra törekedjen, hogy elfelejtse, mit is várt tőle.

ÁLTALÁNOSSÁGOK

Az F1GP3 hosszúra nyúló programozása és aprólékos munkálatai miatt az 1998-as világbajnoki szezon autóit, csapatait, versenyzőit és pályáit vonultatja fel.

Következő lépésként igyekszem nagyon röviden átvenni a kötelező részeket, majd mesélek egy versenyről, de közben mindvégig megosztom veletek tapasztalataimat és tippjeimet.

Rögtön installálás után a játék tesztet futtat le, amelyben megpróbálja felmérni gépünk teljesítményét – egyébiránt a teszt a Hungaroring hátsó kanyarívein zajlik :). A program által kínált beállítások megváltoztatására az opciók menü grafika pontjában áll módunk. Még mielőtt elindítanánk a játékot, lehetőség szerint szerezzünk be hozzá kormányt (öreg Thrustmaster T2-esem most is kiválóan vizsgázott), nagyon nagy szükségünk lesz rá.

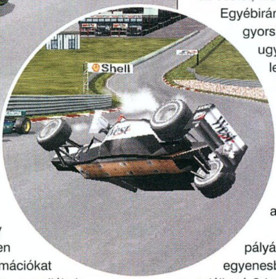
Szokás szerint mindent kezdjünk el az opciók menüben. Precízen és kimerítően konfiguráljuk be kormányunkat – vagy amink van -, nézzük meg a gyorsbillentyűket, állítsuk be a kívánt segítségeket, keverjük be a kívánt hangerősségeket, de egyelőre ne nyúljunk se a grafikai részletességhez, se a verseny opcióhoz.

Miért is mondom ezt? Mert az elején teljesen felesleges.

MŰSZERFAL-MAGYARÁZAT

A rengeteg információt tartalmazó kormánykerék és műszerfal némi ismerkedési időt igényel. Ez a jelmagyarázat mindenkinek segít eligazodni a különböző jelek és jelölések világában.

1. Nehézségi szint (alul „rookie", legfelül „ace")
2. Ellenfelek megoszlása (1998-as szezon szerint, mind egyforma vagy véletlenszerű)
3. Fordulatszámmérő
4. Helyezés
5. Sebesség (mérföld vagy kilométer/óra)
6. Aktuális kör
7. Zászlójelzések (sárga, kék, meghibásodások)
8. Benzinszint-kijelző
9. Sebességi fokozat
10. Vízhőfok-kijelző
11. Vezetési segédletek (lásd cikk)
12. Aktuális kör ideje
13. Vezető státusza (gépi pilótánál a lámpa nem ég)
14. Ajánlott sebességi fokozat
15. Sérülés-kijelző
16. Box-kijelző



Egyrészt: bármennyire is szeretnénk, hogy a játék 1280x1024-ben szakítson a képernyőn, ha nincs meg hozzá a hardverünk. Nálam, az én nagyon elavult Celeron300A-s, amúgy többi részletében megfelelő gépemen az általános felbontás 640x480 volt – főképp vizes versenyek során -, de akadtak pályák, melyek 800x600-nál is élvezhetők maradtak. Ez utóbbit nem a szemünk fogja alapvetően meghatározni, hanem a processzorunk terhelése, hiszen Geoff az első két részből ide is átmentette az „O" betűcskét: a verseny hevében nyomkodjuk sűrűn ezt a billentyűt, mely processzorunk kihasználtságáról tájékoztat minket. Természetesen az ideális a 100% vagy még alacsonyabb értékek megjelenése, de érzésem szerint a játék 150%-ig még elfogadható, nem veszít túl sokat élvezhetőségéből.

Másrészt: meg kell tanulnunk az autó vezetését. Ez a legeslegfontosabb feladatunk ebben a játékban! Ne legyen más a célunk, mint az, hogy az összes vezetési segédletet kikapcsolva sikerüljön versenyeket teljesítenünk. Mint látni fogjuk, ez nem is olyan egyszerű. Sőt! A mai napig egyetlen olyan program akad a piacon, amely fizikai modellezésben és az autóvezetés nehézségében képes az GP3 előtt maradni, ez pedig nem más, mint a Grand Prix Legends. A jó öreg, már bevált segítségek (fék-rásegítés, automata váltó, automata irányba állítás, sérthetetlenség, ideális ív felfestése, ajánlott sebességi fokozat, kipörgés-gátló és az új kormányzási segédlet) itt is elérhetők, illetve verseny közben a megfelelő F-gombokkal ki-be kapcsolhatók. Az a trükk is él, hogy a nehézségi szinteken előre haladva már csak egyre kevesebb segítő eszközt kapcsolhatunk be. De, mint már

említettem, nem lebeghet más cél előttünk, mint az autó segítségek nélküli vezetése, mert ez a játék valóban képes a F1-es autók viselkedésének szimulálására: de csak abban az esetben, ha mi is olyan hozzáállásról teszünk tanúbizonyságot. Most szólok mindenkinek, hogy ehhez rengeteg idő és még több türelem szükséges – erre a pontra még külön kitérek.

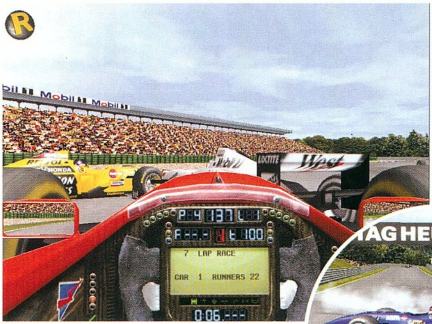
AZ ELSŐ VERSENY

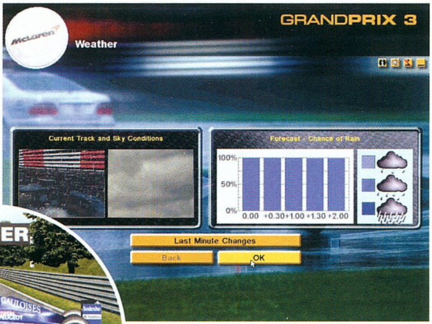
Ott tartottunk, hogy mindent beállítottunk. Hagyjuk az ellenfeleket a legalacsonyabb nehézségi szinten, és vizsgálódjunk. Erre kiválóan alkalmas a hockenheimi gyorsverseny, lehetőség szerint először száraz pályán. Elérkezik a rajtprocedúra, kialszanak a lámpák, az autók nekifeszülnek a háromkörös távnak. Minden hiába, elsőre ez sem fog senkinek sikerülni. Mert annyi új információt kapunk egyszerre, amennyit nagyon nehéz feldolgozni. Először csak bámuljuk a kormánykereket, és szuggerálva próbáljuk kitalálni, hogy milyen információkat is rejt – a mellékelt útmutató ebben siet segítségetekre. Az esetek 90%-ban az első jobbkanyarban akad baleset, itt vesszük észre, hogy a GP3 tökéletes sérülésmodellel rendelkezik. Minden egyes kerék, a terelőszárnyak (vagy akár azok igen apró darabjai), az oldalborítások külön-külön repülhetnek le az autókról. Ami változott a GP2 óta, hogy a versenyautók akár fejre is állhatnak, vízszintes és hosszanti tengelyük körül is képesek átfordulni, így teljesen valósághű baleseteket reprodukálhatunk. Kicsiny talány számomra, hogy az autókról leszakadó darabok nem okoznak sérülést, leszakadásuk után akadály nélkül száguldhatunk át a pattogó kerekeken vagy az odébb csúszó szárnydarabokon.

A baleset visszajátszása a szokott módon történik, meg kell állítanunk a játékot, majd az „R" betűt megnyomva jutunk el hozzá. Itt a kívánt kameraállások között tallózva tekintsük meg többször is az esetet, hiszen van mit csodálni.

Egyébiránt játékállás vagy gyorskör mentésére ugyanígy van lehetőségünk verseny közben, azaz megállítjuk azt, kieszképelünk a menübe, majd az opciók menüben értelemszerűen lementjük a kívánt adatot.

Visszatérve a német pályára, már az első egyenesben és a végén található S-kanyarban is újabb észrevételekkel gazdagodunk. Az megszokott, hogy a gépi versenyző is előzi társát; beáll mögé a légmentes zónába, majd amikor kellően felgyorsul, hirtelen mozdulattal kivág oldalra, és megelőzi. Ami teljesen új – és főképp „ace" nehézségi szinten mutatkozik meg teljes fényében –, hogy az elöl haladó vezető nem biztos, hogy szeretné, hogy őt megelőzzék, azaz megpróbálja szélesíteni az autót, jobbra-balra dobálja azt, majd amikor féktávon belülre érnek, belső íven kezd el fékezni, hogy mögötte jövő társa csak körbeautózni (megkerülni) tudja őt. Amikor ezt először láttam, nem





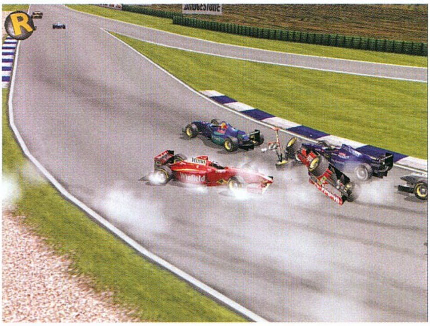
hittem a szememnek, mintha ez a jelenetsor a valódi versenyből lépett volna elő. Igazán szíven ütött, hogy végre valaki ezt így meg tudta valósítani.

Több ilyen esetet megvizsgálva látni fogjuk, hogy a gépi pilóták ugyanúgy hibáznak, mint a valós versenyzők, elfékezik magukat, belecsúsznak az előttük haladóba, túl gyorsan érkeznek a kanyarba és kipördülnek stb. Ekkor, a GP2-ből már ismert módon a digitalizált figurák előpattannak a korlátok mögül, és lengetik a sárga vagy a zöld zászlókat. Sajnos azonban a gép nem figyeli azt, hogy baleset esetén nem szabad előznünk és akár a füvön gurulva, oldalról is kikerülhetjük a pályán veszteglő autók sorát. Mondhatnám, hogy szokás szerint digi pályamunkás tolja ki a kiesett autót, melyet kiemelnek a pályáról – vagy bent hagynak, ha veszélytelen helyen állt meg.

Na, de ugorjunk vissza a német pályára. Próbáljuk meg teljesíteni a kört. Amint a stadionrész befejeztük, és az első kanyar balesetének helyére érünk, a betonon tisztán kirajzolódva megtekinthetjük a guminyomokat. Ezek a keréknyomok az egész verseny folyamán megmaradnak, legyen szó akár 100%-os távról is.

GYAKORLÁSI FÁZIS

Amennyiben sikerül végigfutni a három kört, és esetleg néhány ellenfelet meg tudtunk verni, már sikeresen kezdtük pályafutásunkat. Lazítsunk két percet, elemezzük teljesítményünket – tehetjük ezt akár a gyári csapatok rendelkezésére álló számítógépeinek hasonmásával, millió grafikon és görbe segítségével - és kezdjük elölről. Majd újra, és ismét, és ismét... mindaddig, amíg elsők nem leszünk, induljunk akár a mezőny legvégéről. Ha ez sikerül, akkor fokozatosan kapcsoljuk ki a segítségeket, és növeljük az ellenfelek tudásszintjét.



Nagyon fontos, hogy a kipörgés-gátlót mindenki csak saját felelősségére függetlenítse, ezt ugyanis a legnehezebb megtanulni. Részletek: autónk igazából csak egyes és kettes sebességi fokozatban, erőteljes gázadással hajlamos kitörni, de akkor viszont sűrűn. Tippem, hogy a startkor többszöri gázelvétellel korrigáljunk mindaddig, amíg nem érezzük azt, hogy a kerekek tapadnak, akkor is fokozatosan lépjünk rá a gázpedálra. Kanyaríveken történő kigyorsításkor főképp a verseny

kezdeti stádiumában, majd pedig kopottabb gumikkal nagyon óvatosan, inkább biztonságosan gyorsítsunk ki a pördülést elkerülendő. Mindezek a tanácsok száraz viszonyok mellett élnek, vizes útviszonyok esetén egyszerűen lehetetlen megjósolni, hogy az autó fara gázadáskor miért akar kitörni, hiszen a pályán levő víz mennyisége nem egyenletes, elég csak egy felázottabb szakasz, és máris elveszítjük az uralmunkat az autó felett. Ha mégis bekövetkezne a baj, és az autó hátulja megindulna, akkor általában határozott és hirtelen fékezéssel vissza tudjuk nyerni uralmunkat.

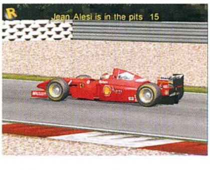
TÜCSÖK ÉS BOGÁR

Az Internet segítségével már mindenki kellőképpen körbejárta a témát. Rengeteg igen komplett honlappal találkozhatunk már most, két héttel a megjelenés után. Az, hogy a játék lelke a GP2 óta alig változott, minden lelkes amatőr legnagyobb örömére szolgált, hiszen szinte számolatlanul találhatunk autófestéseket – a játék ugyanis nem jelenhetett meg dohány- és alkoholreklámokkal -, sisakfestéseket, pálya széli reklámtáblákat, pilótafülkéket, szerelőket akár az 1998-as bajnoki szezonhoz, de akár az aktuális 2000-eshez is. Ezeken kívül rengeteg hasznos program, kiegészítő, gyorskör, beállítás, hang és még számos egyéb vár minden böngészni vágyót.

A kategóriák közül külön kiemelném a pályákat: egy ügyes finn srác máris előállt a szerinte hivatalos 1998-as pályákkal. Szinte minden javítása jó – nézzétek csak meg Hockenheimet vagy Monzát kezdésnek -, mindenkinek csak javasolni tudom letöltését. Sajnálom, hogy Crammond és csapata erre nem figyelt oda annyira. Az egyetlen gond cseréjükkel, hogy más időket tudunk rajtuk autózni, mint az eredetiken, illetve többjátékos mód esetén mindenkinek el kell küldenünk a javított pályarajzot.

A sűrűből egy honlapot ajánlanék csak, hiszen Tasnádi Zoli barátom jóvoltából a CD-mellékleten, az „autószimulátor" rovatban megtaláljátok a legfrissebb anyagokat: www.bhmotorsports.com

(a cikk képein egyébként már ezeket a nem hivatalos festéseket és javításokat láthatjátok...)



Még itt írnám le a másik fontos tudnivalót; soha ne blokkoljuk fékezéskor a kerekeket! Ettől ugyanis nemcsak kopnak, hanem blokkolt kerekekkel az autó irányíthatatlanná válik. Precíz és kitartó gyakorlás hozza meg gyümölcsét, amikor végre rájövünk, hogyan adagoljuk folyamatosan úgy a féket, hogy a gumikkal akár 20-25 kört is meg tudjunk tenni.

BEÁLLÍTÁSOK

Azt hiszem, ez az a része a játéknak, amelynek a programozó csapat most is kiemelkedően nagy figyelmet szentelt. Lényegében véve a „GP2"-höz véve újdonságot nehéz találni, hacsak a differenciálművet ide nem soroljuk. Három képernyőn kényünkre-kedvünkre állítgathatjuk a különböző beállításokat.

Szerencsére azonban a kurzort a kívánt opció fölött tartva a játék segítséget nyújt nekünk abban, hogy a kiválasztott paraméter változtatása milyen változással jár majd az autó viselkedését illetően. Alapvető fontosságú a szárnyak, a sebességi fokozatok, a fékerő és a megfelelő gumikeverék kiválasztása. A következő két menüben inkább csak az autó tapadását, azaz kanyarsebességét és útfekvését tudjuk befolyásolni.

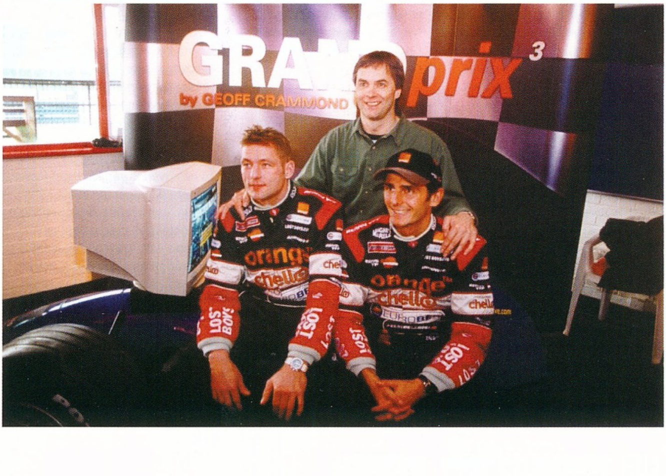
Még mielőtt a kezdők pánikba esnének, segítsen nekik ez a kis trükk: ha nem írjuk be a nevünket a választott pilótához, akkor az óhajtott pályára lépve a beállítások menüből el tudjuk csenni a gépi versenyzők autóbeállításait. Ezután csak mentsük azt le, majd máris viszonylag jó beállítás került a birtokunkba, mellyel már „ace" fokozaton is felvehetjük velük a versenyt.

Az igazán jó beállítások megtalálásával akár heteket-hónapokat tölthetünk el, hiszen minden körünket elemezni tudjuk, akár tizedmásodperces részletességgel is. Ez a fajta böngészés és összehasonlítgatás pedig még a legmegszállottabbakat is messzemenően kielégíti.

MONZA

Úgy gondoltam, hogy a legjobban azzal tudnám szemléltetni a GP3 legátütőbb újdonságát, a dinamikus időjárási viszonyokat, ha mesélek nektek:

Az olasz nagydíj versenyhétvégéjén Olivier Panis Prost Peugeot-jának volánja mögé kászálódtam be. Kellő tapasztalattal rendelkezve megengedhettem magamnak, hogy a versenytávot 100%-ra, az ellenfeleket „ace" fokozatra kapcsoljam. Ügyes trükkel (lásd fentebb) ellestem Hakkinen autójának hockenheimi beállítását, majd azt saját autómon alkalmaztam. Az edzésen minden



NYERJ!

Ha szeretnéd, hogy a **tiéd legyen** az év **legjobban várt** Forma 1 szimulátora, semmi mást nem kell tenned, mint **megválaszolni** az alábbi 3 kérdést és a megoldást **beküldeni** a lenti címre!

1. Mit jelent a piros zászló a Forma 1-ben?
2. Ki volt a 1998-as szezon világbajnoka?
3. Mi a címe Geoff Crammond első programjának?

Beküldési határidő: szeptember 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3. Pf. 210, 1300

És ami a tiéd lehet:
3 db **F1 GrandPrix 3** PCCD
5 db F1 GP3 póló
10 db F1 GP3 poszter

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!

MICROPROSE

rendben volt, sütött a nap, én pedig 3 körre elegendő benzinnel nekivágtam. Rögtön első kísérletre sikerült egész jó időt mennem, majd visszatértem a boxba pihenni. Közben azonban sötétedni kezdett, felhők gyülekeztek, így haladéktalanul újból kimentem. Ekkorra a tizedik helyig estem vissza, azonban a kicsit hidegebb pályán is sikerült az első helyet megcsípnem.

A verseny rajtja előtt a várható időjárás nem sok jót sejtetett: a lehullott és még mindig szemerkélő eső alaposan megkavarta a lapokat. Az 53 körös versenyre két box-kiállást terveztem, 17 és 34 kör megtétele után. Az előrejelzés szerint a pálya várhatóan még fél órán belül felszárad, ezért száraz pályára illő papucsokkal vágtam neki a száguldásnak. A rajt során a vizes pályán nem volt megfelelő tapadásom, pillanatok alatt visszaestem, de az első S-kanyarokban merész manőverrel ismét az élre álltam. Innentől kezdve vezettem, egészen az 5. körig nem történt igazi esemény, amikor is a pálya egész részén komolyabb csapadékmennyiség hullott az égből, száraz csíkok csak a reklámtáblák alatt maradtak. A box megtelt élettel, egyedül Fisichella, Schumacher és én maradtam kint. Ez meghozta a böjtjét, amikor is a 10. körben az ascari kanyarban kicsúsztam. Bevallom, hibáztam; a jobb hátsó kerék kigyorsításkor hozzáért a nedves kerékvetőhöz, és az autó azonnal megpördült. A nedves salakról visszatámolyogva a harmadik helyen folytattam a futamot. A 14. kör várva várt

javulást hozott: szinte a pálya teljes egészén elállt az eső, helyenként, igaz, még csak csíkokban, de az aszfalt kezdett felszáradni. Egyedül a tamburello előtti egyenesben esett az eső. A kerékcsere gond nélkül sikerült, de a hetedik helyre estem vissza. Az élen a Coulthard-Hakkinen páros haladt, akik ugye korábban már cseréltek kereket, így ők az erősen száradó pályán vizes gumikkal autóztak. Elsőként Ralf Schumacher, a sebességváltó hibája miatt adta fel a versenyt, Alesi pedig már nem tudta kikerülni a hirtelen lelassuló autót, és hátulról belerohant, ő is kiesett hát. A 22. körben az ideális ív és környéke a pálya egész részén felszáradt, ez segített nekem, hiszen autóm egyre gyorsult. Következtek az előzések: nem kis merészség kellett hozzá, hogy a száraz gumikkal Hill, Fisichella, majd Schumacher mögül kivágva a vizes részen csóvát húzva megpróbáljam őket megelőzni vagy kifékezni, de sikerült (itt vettem észre, hogy a vizes részeken a száraz pályára való gumikkal az autó nagyon idegesen viselkedik, szinte megúszik a vízen, borzasztóan kellemetlen érzés). Ezután néhány karambol tüzelte a kedélyeket; Barrichello Verstappennel akadt össze, két körrel később pedig Salo csapódott a falnak. Harmadik helyen állva érkeztem meg a 31. körhöz, amikor hirtelen utolértem Hakkinent. Korábban körönként 2,5-3 másodpercet faragtam hátrányomból, hiszen a finn pilóta vizes és kopott gumikkal haladt előttem a szinte teljesen száraz betonon. Alighogy megelőztem, kiállt a boxba, majd a 36. körben én is. Visszajövetelem után az élen továbbra is Coulthard haladt, 13 másodperccel előttem. Mindent egy lapra tettem fel, és próbálkoztam, őrült tempómra azonban csaknem ráfizettem: Irvine lekörözésekor a pálya még nedves részén a fékeim leblokkoltak, megcsúszásom és a kavicságyban tett kirándulásom után milliméterekkel vágódtam Hakkinen autója elé. Két körön keresztül próbált megelőzni, végül a célegyenes végén döntő lépésre szánta el magát; én is a szokottnál később fékeztem, de ő ezt érzékelve még nálam is tovább várt, így menthetetlenül sodródott a kavicságyba. Három kör volt már csak hátra, amikor Takagi motorhiba miatt esett ki, majd még ugyanebben a körben Coulthard lassulni kezdett. A mai napig nem tudom, hogy szándékosan, vagy valamilyen gond miatt, de 20 másodperces előnye a befutó pillanatában 9,5

GEOFF CRAMMOND

A GP-sorozat mögött rejlő géniusz már első játékával kiemelkedőt akart alkotni. A „Revs" nevet viselő, C64-re is megjelent programot egymaga írta, tesztelőként pedig Forma 3-as versenyzőt alkalmazott. Már itt megmutatkozott, hogy Geoff elsősorban a valós fizikai modell játékba történő átültetését tűzte ki céljául. Következő programja az általam is nagyra becsült „Stunt Car Racer" volt, mely Amigán és később PC-n is napvilágot látott. A játékban egy felspécizett terepjárót kellett a magasba emelt pályán tartani. A nehézséget a változatosan elhelyezett szakadékok, ugratók, döntött kanyarok és egyenesek, illetve a hihetetlen emelkedők és lejtők jelentették. A játék már tartalmazott többjátékos opciót, ekkor barátunk ellen versenyezhettünk, és a mélybe lökhettük az autóját.

Ezek után érkezett meg az „F1GP", mely alapvetően változtatta meg minden játékos elképzelését a szimulátorokról és a virtuális autóversenyről. A játék már 386-os gépen elindult, de igazán jól 486-os kollégáin érezte magát. Lehetőséget kaptunk, hogy a teljes 1991-es bajnoki versengést lejátsszuk. Majd jött 1996, amikor is robbant a valódi bomba, az „F1GP2". Ez a játék azóta mérföldkővé vált, hiszen az igazi fanatikusok egészen a mostani rész megjelenéséig ezzel játszottak. A játék 3D-s grafikája és valós fizikája azonban több volt, mint amennyit a kor gépei el tudtak viselni, nagyon sok kritika érte ezért a fejlesztőket. A rendkívül intelligensen vezető gépi pilóták segítségével az 1994-es szezont játszhattuk újra.

Elérkezünk napjainkig, megjelent az „F1GP3" az 1998-as adatokkal, és Geoff tovább dolgozik munkatársaival, állítólag a folytatás már készül...

másodpercre apadt. Nagy verseny volt, és hálás vagyok a Peugeot-nak, hogy nem hibásodott meg, hiszen végül mindössze tízen értünk célba, én pedig a második helyen végeztem.

Ezt tudja az időjárás, de még ennél is tud szeszélyesebb lenni, akárcsak az életben. Újabb ízelítőt kaptunk Crammond zsenialitásából. Ez kérem, a maga nemében páratlan!

GP2-GP3: MI VÁLTOZOTT?

Azt hiszem, hogy néhány pontot már érintettem: 3D-s grafika, dinamikus időjárás, igazán intelligens gépi pilóták, még valóságosabb sérülés-modell, kormányzási segédlet. De van még a tarsolyban más is.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.alphaf1.com/gp3
www.f1gp3.it
www.gp3.it/default2.html
www.itv-f1.com/g_prix3

Igen látványosak a dinamikus keréknyomok, melyek a verseny egész hossza alatt láthatók maradnak, így hívják fel a figyelmet a veszélyes helyekre. Nagyon látványos, főképp a lassítók előtt, ahogyan az egyre vastagodó gumiréteg lerakódását figyelhetjük meg.

Virtuális cockpit: a pilótafülke rázkódik, fékezéskor és gyorsításkor pedig erőteljesen mozog, ráadásul a holttér csökkentése végett lehetőség van a látószög növelésére – grafikai opciók menü.

Többjátékos mód: végre hálózaton keresztül is lehetőségünk van egymás ellen versenyezni, legyen az akár helyi hálózat, akár modem. Legfeljebb

6 versenyző nyomhatja egymás ellen a pedálokat.

Van még valami, amit nem említettem, ez pedig nem más, mint a force feedback támogatás. Nekem nem adódott rá lehetőségem, hogy kipróbáljam, de úgy tudom, hogy a tapasztalatok alapján komoly gondok vannak az ilyen játékvezérlők felismerésével. Legutolsó információim szerint a Hasbro háza táján hivatalos patch-ről beszélnek... addig is egyedüli gyógyír a Sasa által leírt tipp lehet.

abban, hogy a szimuláció mélységét tekintetbe véve a játék évekig letaszíthatatlan lesz trónjáról, azonban játékélmény terén is sikerült messze a konkurencia előtt maradnia.

Ami számomra negatívum, az a prezentáció: nincs semmi bajom a menükben talált gyönyörű állóképekkel, de lehetne bővebb anyag a pilótákról. Illene már egyszer és mindenkorra minden autónak másképp kinéznie és viselkednie is, hiszen a Minardi nem megy úgy, mint a Ferrari, nem ugyanúgy néz ki, nem ugyanaz a motorhangja, és így tovább. A Minardi akkor is Minardi marad, ha én vezetem, vagy ha a gép vezeti, nem? Ez lenne az igazi szépség, azzal a Minardival versenyt és világbajnoki címet nyerni... Na, de nem ostorozok tovább, inkább elindítok egy újabb futamot.

A tervbe vett GP4 és az ott megvalósításra váró feladatok azt hiszem, mindenkit arra sarkallnak, hogy ezzel a játékkal minél többet és többet játsszon, hiszen EZ A JÁTÉK A FORMA1-ES SZIMULÁTOR.

ZÁRSZÓ

Bár bizonyos dolgokat én nem így valósítottam volna meg, mégis nagyon elégedett vagyok azzal, amit kaptam. Biztos vagyok

Dauby
tamas.daubner@renault.hu
Thx to Sasa & Tasnádi Zoltán

GP4 ÉS A TÖBBIEK

Még ki sem élvezhettük igazán, mit rejt magában a „GP3", máris kósza hírek keringenek a folytatásról, mely a jelenlegi információk szerint még 2001-ben napvilágot lát. A 2000-es szezonra épülő játék néhány elemére is van kilátás, egy részüket Geofték szeretnék beletenni, más részük viszont a játékosok óhaja, így elképzelhető, hogy a játékba kerülnek. Következzék néhány gyöngyszem:

- új, teljes értékű visszajátszás és külön menü,
- jobb, az eredetivel megegyező időmérő rendszer,
- rádióösszeköttetés a boxszal,
- internetes játék,
- animált szerelőcsapat és kamerák a boxutcában,
- biztonsági autó,
- még részletesebb pályák védőrácsokkal,
- piros zászló (idő előtt befejezett verseny),
- kisbüntetések a szabálytalanságokért,
- tartalék-autó,
- kiugrás a rajtnál,
- minden csapat autója megkapja eredeti karosszéria-formáját,
- „parc fermé": ide áll be az első három autó a futam végén,
- jobbra és balra tekinthetünk majd a pilótaülésből,
- karriermód.

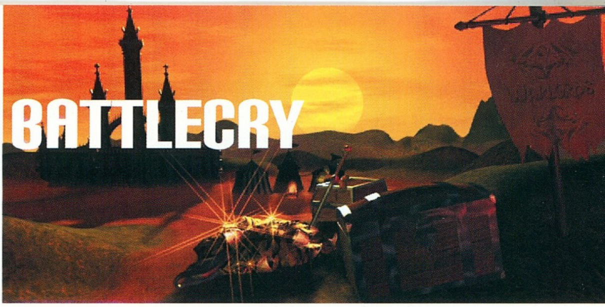
Azt hiszem, hogyha mindezeknek már csak egy töredéke is belekerül a következő részbe, akkor a rajongók tábora még tovább erősödik.

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

C300, 64MB RAM, 300MB HDD, D3D

92

WARLORDS BATTLECRY



StartBox

Fejlesztő: SSG
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.warlordsbattlecry.com

BELE A KÖZEPÉBE

Azt javaslom, késlekedés nélkül vágjunk bele ebbe a kalandba.

...a történet szerint a világos nyári estén ősi jóslat teljesült be: az űrből két, különböző színű meteorit hullt Etheria földjére. Ettől kezdve az addig békés erdőket-mezőket kardcsattogás és a nyílvesszők sivító hangja töltötte be. Valójában senki sem tudta, mi történt, hiszen az addig békésen egymás mellett élő fajok egymás torkának estek, ráadásul az eleddig sehol sem látott élőhalottak birodalmuk megállíthatatlan terjeszkedését indították el...

Ha úgy gondoljátok, hogy belevágtok a két meteorit titkának fürkészésébe, akkor a Hajnal Könnycseppjei kampány pont ínyetekre való, hiszen 36 küldetésével és azok mindegyikéhez állítható nehézségi szintjével minden játékosnak megfelelő kihívást biztosít. Ráadásul, a harmadik fejezet végén kezetekben a választás (á la Heroes of Might and Magic) a jó és a rossz oldal között. Amennyiben azonban azonnali akcióra vágytok, akkor készítsétek el saját pályátokat – erről még később -, vagy induljatok harcba tetszőlegesen generált térképeken a 12-féle játékmódból választva. Ha ez sem lenne elég, akkor az 53 előzetesen eltárolt térkép mindenkit tárt karokkal vár. Ha esetleg egymás ellen lenne kedvetek játszani, akkor akár hatan is egymásnak zúdíthatjátok seregeiteket, melyek élén kellően edzett hősötök – róla még később - is állhat.

ÚJDONSÁGOK ÉS JÓL BEVÁLT TRÜKKÖK

Majd elfelejtettem: a játék maga alapjában véve nem más, mint a legklasszikusabb hagyományokat magában hordozó RTS. Senki sem moshatja le róla szüleit, akik Warcraft II. és Starcraft névre hallgatnak, hiszen hozzájuk hasonlóan 2D-ben pompázik, de az igaz, hogy felbontását akár 1024X768-ra is állíthatjuk. Minden pályán célunk a hadsereg, és annak fenntartásához, illetve előállításához szükséges épületek felépítése lesz. Természetesen az ehhez elhanyagolhatatlan nyersanyag-gazdálkodással is találkozunk, mindjárt négyfélével is, nagy szerencsénkre azonban a készítők úgy oldották meg a dolgot, hogy az arany-, vas-, kő- vagy kristálybányába egyszer elküldött parasztjaink egész életükre lent maradnak dolgozni, a szaladgáló siserehad látványa tehát a múlté lett. Minden egyes egység kitermelt anyag azonnal felhasználhatóvá válik, bekerül a központi kincstárba.

Azonban a játék nem lenne életképes, ha nem hordozná magában a stílus megújításának lehetőségeit: az első lényeges eltérés a neves elődökhöz képest, hogy az életre keltett világ fantasy-beütéssel bír. Azaz minden ilyen jellegű játékokból és az eddig logikusan építgetett Warlords univerzumból ismert, összesen kilenc (ezt leírni is sok) fajjal találkozunk, melyekből nyolccal játszhatunk is (kivéve kampány). A temérdek egység és a kilenc osztályba sorolt több, mint 80 varázslat pedig kiválóan segíthet abban, hogy mindenki megtalálja a saját választottjait.

Másodszor pedig a WB-ben minden eddigi játéknál fontosabb, kulcsszerep jut a hősnek. Igen, jól hallottátok, belőle csak egy van a játékban, de ő annál karizmatikusabb – a kisebb mellékszerepeket pedig a játékban dédelgetett-fejlesztgetett, sok csatát megélt egységeid fogják betölteni. A hős egymagában mágus-harcos, de képes az aurájában álló egységek morálját és tulajdonságait is javítani, bányákat-épületeket „konvertálhat át" saját részére, épületeket építhet, sőt, küldetéseket is teljesíthet. A hőst egyébként külön öltöztető-szekrénnyel ruházták fel, melyet az igen kicsire sikerült zsákocskára kattintva vagy az „i" betű megnyomásával érhetünk el. Az itt tárolt tárgyakat a pályákon találjuk majd meg, bár alkimista karakterek akár készíthetnek is maguknak megfelelőt.

A készítők gondoskodtak arról, hogy két egyforma hőssel senki ne rendelkezzék, tették ezt egészen pontosan a különböző specializálódásokkal. Már az első szintlépések után döntenetek kell kedvencetek alap-beállítottságáról (harcos, mágus stb.), osztályáról, a különböző tulajdonságairól és végül a megtanulandó képzettségeiről-varázslatairól. Újdonság, hogy hősöd a pályákon gyűjtött tapasztalati pontok segítségével lép szintet, és az ezért a szintlépésért kapott pontjait használhatja fel fejlődéséhez és a tanuláshoz. Fontos megemlítenem, hogy a pálya teljesítése után a TP-k egy része a hőst illeti, azaz nem neki kell mindvégig a frontvonalon

harcolnia, elég, ha csak hátulról támogatja egységeit. Ezzel egy időben a csapatok maguk is kapnak TP-t, és ők is szinteket lépnek, így kedvenceink további pályákra is elkísérhetik hősünket.

Ahogyan haladunk előre a kampányban, úgy jelennek meg újabb és újabb jól képzett, elit alakulatok, melyek sokba kerülnek ugyan, de szívesen csatlakoznak hozzánk: ezek a nagyrészt tábornokokból álló zsoldosok a hadjárat előrehaladtával meghálálják bizalmunkat; alaptulajdonságaik messze meghaladják az egyszerű egységekét, és a lehetőség, hogy velük is képesek leszünk varázsigék mormolására és épületek „konvertálására" nagyon megnöveli az értéküket. Rajtuk kívül azok az egységek is választhatóvá válnak, melyek kiemelkedő mennyiségű TP-t gyűjtöttek össze: őket a különleges egységeknél valamivel olcsóbban választhatjuk társunknak.

Kedvencünk fejlesztése mögött nagyon komolyan átgondolt, rendkívül szilárd talajon álló RPG-alapokat találunk, azaz a játék képessé vált a stílusok vegyítésére – remélem, erre a Blizzardos fiúk is legalább ilyen mértékben figyelnek a Warcraft III. készítésekor. A fejlesztők különösen ügyeltek a varázslatrendszerre: adott hős minél magasabb szintű, az adott varázslatot annál megbízhatóbban képes sikeresen alkalmazni (bizony, a sikertelenség gyakori), és annak hatása is folyamatosan válik egyre erőteljesebbé.

RTS ÉS MÉGSEM?

Azt hiszem, ezt a kérdést jogosan teszem fel.

Képzeljétek el, amint az „Icewind Dale"-beli barangolásom után kicsit félsszel telve vettem át Mocsytól a CD-t. Nem sok kedvem volt a hatalmas káoszhoz és klikk-olimpiához, hiszen az előzőleg végigjátszott „Diablo II." már majdnem csuklóficamot okozott. A lemez tanulmányozásakor ért az a meglepetés, melytől szinte könnybe lábadt a szemem: a WB-ben meg tudjuk állítani az időt! Erre az F12 gombbal van lehetőségünk, majd pedig jön a hab a tortán, hiszen mindeközben bármelyik egységünknek új parancsokat adhatunk ki, és még épületeink ellátó-sorainak tartalmát is megváltoztathatjuk. Ezt nevezem, kedves Fawkner Úr!

Nagyon tetszett még a 32 összefogható egység, a „Ctrl+s" kombináció, amely a képernyő összes egységét kiválasztja, a „Shift-gomb" nyomva tartásával kiadható komplex útvonalak, és az egész játékra jellemző, tökéletes részletességre való törekvés: említhetném itt az egységek kifinomult animációit, a háttereket, a varázslatok kidolgozását és a jó iramú, sodró történetet. Az épületekben a gép egyszerre öt építési utasítást is képes eltárolni, melyek nem csak az egységek gyártásából, hanem munkafolyamatból is állhatnak (pl. gyártunk két íjászt, majd megnöveljük egységeink védelmét, gyártunk egy lándzsást, végül pedig fegyvereink sebzését növeljük meg).

Az egységekről néhány szót ejtve figyelemre méltó csavar, hogy egy részük különleges tulajdonságokkal rendelkezik (félelem, mérgezés, betegség, káosz, terror, tisztelet), melyek kitapasztalása időbe telhet, és ezek a hatások nagyon könnyen az alájuk eső egység vagy akár a hős halálával is végződhetnek. Akkor sincs azonban vége a játéknak, ha elveszítjük hősünket, hiszen a pályát így is megnyerhetjük (kivéve, ha az ő túlélése is a győzelmi feltételek között szerepelt), viszont feltámasztása után ebben az esetben jóval kevesebb TP üti markát. A nagyon mazochisták akár úgy is haladhatnak a kampányban, hogy minden pályát elvesztenek, de ennek semmi értelme sincs. Vigyázat, kísérőink halála végleges, velük utólag már csak a temetőben találkozhatunk!

Az editor rendkívül pozitív meglepetés volt számomra: bárki - akár néhány perc alatt is - képes itt előállítani a neki tetsző pályát,

Egy nyughatatlan fiatalember, Steve Fawkner és néhány barátja 1989-ben játékot adott ki. A Warlords nevet viselő, körökre osztott stratégiában a bátor Sirian hadtestek Lord Bane gonosz seregeivel vették fel a küzdelmet. Alig telt el néhány év, és 1992-ben érkezett a folytatás, a szerintem mind a mai napig kiváló Warlords II., melyben újabb fajok és lények kapcsolódtak a heroikus, most már inkább fantasy beütésű csatákba. A harmadik felvonás 1997-ben jelent meg, majd 1998-ban annak küldetéslemeze; mindkettőre jellemző volt, hogy a hosszú hadjáraton csak erőt próbáló ütközetek árán tudtuk végigverekedni magunkat. Itt jelent meg a hősök és leghűbb csatlósaik küldetésről küldetésre történő továbbvitelének a lehetősége. A sorozatba illeszkedő negyedik rész a hírek szerint 2001 nyarán jelenik majd meg, természetesen a legszebb körökre osztott stratégiák hagyományait folytatva – már alig várom.

megtűzdelni azt csapatokkal-kincsekkel-küldetésekkel. A négyzetalapra épülő pályákon legszárnyalóbb elképzeléseink kibontakoztatására is adódik lehetőség.

Végre megszületett az a játék, melyben a védelmi tornyoknak különösen fontos szerep jutott. A már magában is meglehetősen masszív és közepes tűzerőt képviselő épületet szinte bevehetetlenné tehetjük a megfelelő egységek beléjük helyezésével. Két-három ilyen, - az emberi faj esetében például - képzett íjászokkal megtömött torony szinte bármilyen seregnek képes útját állni.

Nagyon lényeges, hogy a gép által irányított felek nem csalnak, azaz pályakezdés után fognak neki ők is a fejlesztésnek, birodalmuk és hadseregük kiépítésének, nem pedig előre felállt védelemmel várják az éppen feléjük tévedő, kósza seregeinket. Magyarul rövid fegyverkezési folyamat végén a hozzánk közel álló ellenfelet villámakcióval akár ki is irthatjuk.

...először nem tudjuk mire vélni, majd egységeink sérülését elnézve fokozatosan értjük meg, hogy a trollok miért dobálóznak birkákkal, és a katapultok milyen indíttatásból használnak tehenet munícióként...

Azt hiszem, különösen az egymás ellen vívott csaták során, de a gép ellen is fontos lehet, hogy soha ne becsüljük le az ellenfelet, mivel a magas szintű hősök nagyon kegyetlen dolgokra képesek, akár egymaguk képesek jól képzett osztagokat megsemmisíteni (egy-egy jól irányzott varázslat elég).

HÁTRABICSAKLÁSOK

Sajnos, mint mindig, most is következzen a hibajegyzék. Itt említeném meg a főmenüt, mely nekem egyáltalán nem jött be a hozzá csatolt dizájnnal; ilyet óvodás koromban rajzolgattam utoljára. A zenék sem túl eredetiek, és sajnos, egyáltalán nem kísérik az eseményeket.

Ezek azonban mind eltörpülnek az egyszerűre sikerült AI-programozás mellett. Nem tudom, miért nem lehetett megfelelő mesterséges intelligencia rutint összedobni a programhoz, talán az idő szorította a készítőket. Mindenesetre a gép igen célszerűen játszik: minél több egységet igyekszik készíteni, melyekkel hullámokban rohan rá csapatainkra és főhadiszállásunkra, mindeközben hősével vagy tábornokaival épületeinket és bányáinkat „konvertálja”. A gépi játékos előszeretettel épít annyi tornyot, amennyit csak nyersanyagokkal bír, így, megfelelő emberanyag híján gátat szab terjeszkedési vágyainknak. A helyzetek nagy többségében a birkanyáj módjára rohamozó gépi seregeknek összehangolt támadásaink ellen (F12!) esélyük sincs.

A csaták során egymáshoz igen közel álló egységek is bosszúságra adhatnak okot, hiszen ilyenkor valóságos zsonglőrködést kell véghezvinnünk, hogy a tömegből sikerüljön a keresett kiválasztani.

Nemtetszésemet aratta még az is, hogy a hőssel egyszer már végigjátszott pályát újra csak TP nélkül lehet teljesíteni. Értem azt, hogy ezzel a készítők a tápolást akarták kizárni, de én szeretem először megízlelni az ellenfelet, majd másodszorra, immár a tények ismeretében tökéletesre csiszolni teljesítményemet.

CSATAKIÁLTÁS

Azt hiszem, mindenki, aki ismer, tudja rólam, mennyire imádtam a Warlords-világ eddigi részeit. Lehet, hogy kicsit ódivatú vagyok, de meggyőződésem volt, hogy ez a valós idejű játék számomra semmilyen örömet nem tartalmaz majd. Azonban a készítőknek az RTS-műfajban történt bemutatkozása érzésem szerint több, mint ígéretes: az aktuális nagy nevek (Diablo II., Icewind Dale, F1GP3 stb.) mellett a WB kiválóan megállja a helyét átgondolt, teljesen egyedi rendszerével és meglepően szépre sikerült 2D-s grafikájával. Az ütközetek folytonosságának megszakítási lehetősége pedig még a műfaj ellen eddig mereven elzárkózókat is képes lehet meghódítani. Mindenki egyedi hőssel és kedvenc fajával indulhat a jól megérdemelt küzdelembe, kezdhet neki a nehezen abbahagyható fejlesztgetősdinek.

Ez a játék méltó kiegészítése az eddig is szép sikereket elkönyvelő Warlords-sorozatnak.

Dauby

tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyxtreme.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

C300, 64MB RAM, 700MB HDD

83

KISS PSYCHO CIRCUS

StartBox

Fejlesztő: Third Law Interactive
Kiadó: Gathering of Developers
Web: www.kisspsychocircus.com

Úgy hittem, hogy az FPS-esek között kialakuló forradalom most már megállíthatatlan. Ahogyan a gépek fejlődtek, úgy hárult egyre összetettebb feladat a játékosokra. Az évezred hajnalára elértük azt, hogy az akció játékokban már nem elég csupán kulcsokat keresgélünk, kapukat nyitogattunk, nagyobb fegyvereket felvennünk, és azokkal cafatokká lőnünk az életünkre törő buta ellenfeleket. Ez a tudat engem boldogsággal töltött el, hiszen ki ne szeretne egy kicsit gondolkodni, ha kikapcsolódásra vágyik. Mindenesetre én igen, szeretem, ha a számítógép kinézi belőlem, hogy képes vagyok megoldani a bonyolultabb feladatokat is. Persze azt is elhiszem, hogy létezik még az a – remélem kicsiny - réteg, amelynek tagjai csak azért ülnek le gépük elé, hogy daráljanak, de a 2000-es évre szerencsére már nem ez a jellemző.

Ezért vagyok most gondban, hiszen úgy érzem, pár hónapot visszarepültünk az időben. Valami olyasmit kaptam kézhez, ami két teljesen különböző érzést kavart fel bennem. Nem voltam képes eldönteni, hogy most jót nosztalgiázok, vagy csak egyszerűen kinőttem ezekből a látványos csinnadrattákból, és azért fog el az örökös ásítási inger. Őszintén be kell látnom, tévedtem. Tévedtem, hiszen úgy néz ki, létezik még cég, mely mer kockáztatni, és van bátorsága megjelentetni olyan játékot, amelynek jellemzőit az előbbiekben finoman körülírtam. Ha a főcímre néztek, bizonyára meglátjátok, hogy melyik az a játék, a kiadó pedig nem más, mint a bátrak legbátrabbika, a Take 2.

A „COMIC-US" STÍLUS

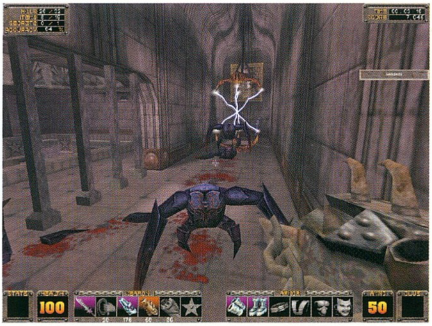
Nem számít ritka esetnek az, hogy amerikai képregényből filmet, vagy amint az a jelen esetben történt, ötletét felhasználva játékot készítenek. Kedvenceim közé tartozik a Spawn, az Aliens vs. Predator, a Judge Dredd, de az igazat megvallva a KISS Psycho Circusról eddig még csak nem is halottam. Pedig biztosan népszerűnek kell lennie, ha olyasmi történik, mint jelen esetben, miszerint annak alapkoncepcióit kiragadják, és – feltételezhetően a rajongók legnagyobb örömére – számítógépes játék formájában elkészítik azt.

A címből ismert rock bandát biztosan nem kell bemutatnom, tagjai sikeres zenészeknek számítanak, akiknek talán a 80-as évek elején-közepén ment a legjobban. Azt viszont, hogy hogyan kerülnek most az aktuális hős szerepébe, még én sem igazán lennék képes megmondani. Nem tudom, miért, nekem valahogy nem illenek a gépágyúk és az ostorok mögé. Akkor, amikor a címet meghallottam, még csak azt hittem – vagy inkább reméltem –, hogy legfeljebb a hangulatos háttérzenét köszönhetjük nekik, de végül jött az a csúnya „de": megláttam őket a karakterválasztó képernyőn. Szeretem a zenéjüket, dicséretes, amit véghez vittek, sőt, de ezt azért enyhén túlzásnak tartom; ez utóbbit inkább a képregénynek rovom fel, mint annak az elvadult ötletnek, hogy ebből valakik játékot készítettek. De gondoltam, kicsit szüneteltetem a szájhúzásomat, s megpróbálom gyorsan elfeledni ezt a rossz ízt, hiszen végre megcsodálhatom a Monolith cég dédelgetett engine-jének majdnem végleges változatát, a Lithtech 1.5-ös motort.

MONO-LITHTECH

Dicséretes, hogy a Washingtonban működő Monolith cég nagyon komolyan veszi a Lithtech engine fejlesztését. Mondanom sem kell, hogy a KPC lett az első olyan játék, amely remek ízelítővel szolgál e motor még korántsem végleges változatából. A Blood 2 óta kemény fejlesztő munkával sikerült olyan, minden alkalmazáshoz megfelelő engine-t elkészíteniük, amely sokak szerint büszkén megállja a helyét a riválisokkal szemben. Az egyszeri felhasználási jogdíja mindössze 250 000 dollárocska, viszont ebbe az árba nem csupán forráskód tartozik, hanem teljes 3D-s fejlesztőkörnyezet és valamilyen programozási segédkészlet, vaskos könyvek kíséretében. Egyszóval lehet, hogy John Carmacknak nem kell körmöt rágva otthon aggódnia, a Lithtech 2.1 felhasználásával képesek lehetnek kitölteni azt az űrt, amelyet például a szép, nagy tereket igénylő kalandjátékok kívánhatnak (lásd Legends of Might & Magic).

Ami sokak számára manapság már nem szempont, a gyorsaság az, amellyel elsőre sikerült elnyerniük az én tetszésemet is. Nem találtunk a szerkesztőségben olyan kis konfigurációt, amelyen a jelen esetben tesztelt játék ne futott volna elfogadható sebességgel. Ezen kívül a látványosságra sem lehet panasz, hadd említsek csak a példa kedvéért pár technikai érdekességet, melyet a Lithtech nyújt számunkra: 512x512-es textúrák 32-bites színmélységgel, planar shadow mapping (például a mozgó felhők árnyékot vetnek a földre), csontváz rendszerű



karakter-animáció és még megannyi extra, melyet felsorolni most nem áll módomban. Egy szó, mint száz, azt kell, hogy mondjam, le a kalappal! Kíváncsian várom, hogy kik lesznek a Lithtech további vásárlói, mert véleményem szerint megéri befektetni ebbe a rendszerbe, és erre a KISS Psycho Circus tökéletes példa.

ÜSD-VÁGD, LŐDD-VÁGD ÉS A TÖBBI...

A kis kitérő után most visszakanyarodok a KPC-hez, hiszen ha már véleménnyel kell illetni, nem ártana, ha elkezdeném végre. Nos, akkor lássuk! Amint azt már említettem, nem szükséges megerőltetni agyunkat, ha a végigjátszás felé kacsingatunk. Ugyanis nincs más dolgunk a játék alatt, mint a négy epizódon keresztül, a négy zenész társaságában végigdarálni a szörnyektől hemzsegő pályákat. Nem tudom megállni, hogy ne hasonlítsam össze az egyik régebbi Monolith játékkal, a Blood 2-vel a programot, mert a kettő stílusa oly sokban egyezik, hogy azt talán még a vak is látja.

A négyes szám mindvégig meghatározó szerepet kap a történet alatt. Valami olyasmiről van szó – ha jó értettem -, hogy a négy alkotóelem (a Föld, a Levegő, a Víz és a Tűz) birodalmainak őrzői túlságosan önelégültek lettek, és eközben észre sem vették, hogy a gonosz beférkőzött területeikre, s már javában előkészületeit tartja a Nightmare Child megszületéséhez. A mi feladatunk az lesz, hogy - hirtelen magunkhoz térve - kitessékeljük a gonosz összes csatlósát a négy birodalomból. Elsőként a Starbearer bőrébe bújva kell a Víz-királyságot, ezt követően a Beastking szerepében a Földet, a Celastiallal a Levegőt és legvégül a Demonnal a Tűz tartományait kitakarítanunk. Minden nagyobb esemény után találkozhatunk a legfőbb gonosztevővel, akit természetesen el kell távolítani a porondról. Nekem legjobban a legelső főmumus tetszett, amikor megérkezett kis rózsaszínű, sárga virágokkal borított autójával, kiszállt, és a levegőből elkezdett tekebábukkal dobálózni felém. Egyszóval semmin sem szabad meglepődni, ez lesz az, amire mindvégig számítani kell, mert ez történik, ha képregényből akciójátékot készítenek.

Hogy ne csak rosszat kelljen mondanom, természetesen találkoztam pozitívumokkal is a nem túl hosszúra sikeredett végigjátszás alatt. Ötletesnek tartottam, hogy a harc mindvégig azért zajlott, hogy a pályákon elszórt felszereléseimet megtaláljam. Ezek közül a legelső fegyverként szolgált, de a többi segítségével egyre erősebbé és ügyesebbé váltam, hogy a végén felvehessem a harcot az igazi ellenséggel. Például ha megtaláltam a lábbelit, akkor magasabbra ugorhattam, így elértem olyan helyeket, amelyek kulcsfontosságúak voltak. Vagy amikor felöltöttem testpáncélom, életerőm megkétszereződött.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.kissasylum.com
www.kissdominion.com
www.kissalive.com
www.kissvault.com

AZ ARZENÁL

Mindegyik szereplőnek két különleges és négy hagyományos fegyvere van, melyekkel megküzdhet a gonosz démonok ellen. Az elsőt közelharcra használhatjuk (kard, karom, elektromos kesztyű, csatabárd) a másikat pedig akár a nagyobb szörnyek eltakarítására. Az előbbivel érdemes lehet gyakran elszórakozni, hiszen sokszor csak kaszabolni kell az előttünk tömegekben cikázó fejnélkülieket, akik amúgy is csak közelről tudnak megsebezni minket. Egyetlen csapással akár négyet, vagy ötöt is likvidálhatunk, ne nézzük le a kezünkben fellelhető eszközt, ráadásul a drága muníciót is megspórolhatjuk. Az ostort - a második a sorban - nemcsak fegyverként forgathatjuk, hanem ha jól figyelünk, akkor észrevehetünk a pályákon különböző villogó kampókat, amelyeket ha eltalálunk, magasabban lévő helyekre is könnyedén eljuthatunk. Ezek általában rejtett zugok, ahol sok nyalánkság fogadhat minket, úgyhogy ha elakadsz, akkor azt ajánlom, nézz körül alaposan – mert lehet, hogy a megoldás valahol ott villog a közeledben. A következő a sorban a daragép, akarom mondani a kézi gépágyú, amellyel gyorsan és hatékonyan távol tarthatjuk magunktól az életünkre törő fejnélkülieket. Iszonyúan zabálja a lőszert, és távolra nagy szórása miatt szinte teljesen használhatatlan. Csak akkor vegyük elő,

ha a szívbaj kerülget minket a hirtelen felbukkanó, különböző, tömegesen életünkre törő ellenfelek látványától. A következő fegyver, a láncos-ágyú (igenis láncos-ágyú, jobb nevet nem találtam neki :-) leginkább a Doom 2 duplacsövűjére emlékeztetett. Közelről nagyon hatékonyan dolgozik, de inkább csak nagyobb ellenfelek ellen ajánlom, akikbe óriásit beléjük ereszthetünk, ha elég bátrak és ügyesek vagyunk (arachniclown, ballbuster). Lassú, hangos és ugyancsak használhatatlan távoli célpontok ellen. Végezetül pedig ott a rakétavető szerű koppintás, amely igen veszélyes, de nem csupán ránk nézve. Használatakor ügyelni kell, hogy elég távol legyünk a robbanás epicentrumától. Ez az a fegyver, amellyel a távoli mumusokat is könnyedén eltakaríthatjuk. Ritkán használtam – kár érte -, de próbálkozni lehet vele: végül is ott quicksave és a quickload…

A fegyvereken kívül találhatunk még pár érdekességet, mint például a „jack-in-a-box" vagy az „Eagle Eye", amelyek közül az előző használhatatlanul gyenge robbanóerejű gránátként funkciónál, míg utóbbi segítségével ránagyíthatunk a képernyő bizonyos pontjára. Ezeket is el lehet felejteni. Találkozhatunk még fekete kristályokkal, melyeket ugyancsak soha nem használtam, és töredelmesen bevallom, lusta voltam megnézni a kézikönyvet, hogy mire is valók. Szerintem, ha végig tudtam vinni a játékot anélkül, hogy akár csak gondoljak rájuk, feleslegesek egytől egyig. Nem hiszem, hogy ezek a kegytárgyak valakit is érdekelnének, ezért inkább lapozzunk.

A CIRKUSZI BOHÓC BOSSZÚJA? HEHE.

Rendben, a játék, illetve a képregény történetéből fakadó szörnyek mibenléte enyhén nevetségesnek tűnhet. Az őrült bohócpókok, a piros ruhában, céltáblával a mellkasán ágyúgolyókat lövöldöző nagydarab fickó látványától sokan a fejüket fogták a

szerkesztőségben, mégis, az én elferdült elmém azt mondatta velem, hogy „…menj már, ez nem is olyan csúnya!". Bizony, a látvánnyal semmi gondom nem akadt, hiszen most először figyelhettem meg játékban azt, hogy olyan vérfürdőt rendezhettem, ahol ellenfeleim kezei és lábai (fúj) szanaszét szakadtak, azok pedig – mintha mi se történt volna - megállíthatatlanul törtek tovább felém. Ez volt az úgynevezett a Lithtech motor limb-off technikája. Egyszóval sikeresnek nevezném még a csontváz-rendszerű karaktermozgatást, bár a szereplők kidolgozottsága hagy némi kívánni valót maga után. Az ellenfeleimmel csupán annyi volt a gondom, hogy olyan buták voltak, mint ahogyan azt a Blood 2 óta még nem tapasztaltam: csak jöttek, bele a fegyvereim golyózáporába, és eközben bármikor félrenézhettem, mert tudtam, úgy sem lepnek meg semmivel.

A VÉGZET

Ennyi hablatyolás után mit is mondhatnék még? Azt hiszem, mindent alaposan kiveséztem és arra jutottam, hogy a szép grafika, a verhetetlenül gyenge mesterséges intelligencia és az átlagos kihívást jelentő játékmenet végeredménye csak szürke, színes árnyalatokat szerény számban megcsillantó program lett. Csak azoknak ajánlom, akik kikapcsolódásra vágynak, s számukra a végtelen ideig eltartható szörnyirtás könnyen meghozhatja azt. Igaz, hogy nekem többre van szükségem, nagyobb kihívásra, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy lelkiismeret-furdalás nélkül a szőnyeg alá söpörném a KPC-t. Ahhoz, hogy alaposan kiismerjétek minden hibáját és erősségét, játszanotok kell vele. Ne hagyjátok, hogy holmi negatív hangvételűre sikeredett kritikák elvegyék tőle a kedveteket, alkossatok Ti is véleményt róla, mert annyit igazán megérdemel.

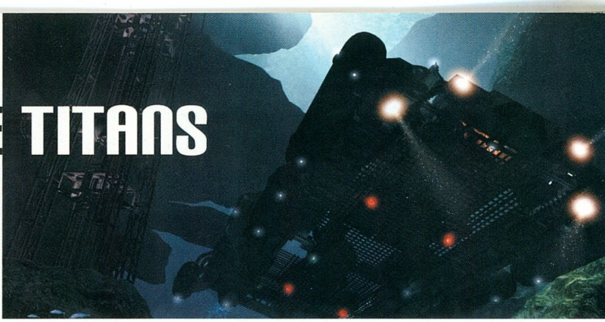
Chris

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

80

P233, 32MB RAM, 150MB HDD, D3D

SUBMARINE TITANS



StartBox

Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Ellipse Studios
Web: www.subtitans.com

ALUL A GÁLYA, S FELÜL A VÍZNEK ÁRJA...

Ami azt illeti, az Ellipse stúdió rendesen bedobott minket a mélyvízbe. Mintha csak betonba ágyazták volna lábainkat, csak süllyedünk, süllyedünk, egyre mélyebbre. Meg sem állunk a fenékig, ám ne aggódjunk, még mindig jobban járunk, mintha odafent maradtunk volna a beszűkült életterű felszínen.

Való igaz, az óceánok fenekén még sosem irányíthattunk a világ jövőjét meghatározó szervezeteket, melyek a rendelkezésükre álló nyersanyagok kitermelésével, feldolgozásával, katonai egységekké alakításával foglalkoznak. A valós idejű stratégiák készítői sorra távoli világokba kalauzolják a játékosokat, holott milyen kézenfekvő saját bolygónk mélyére nézni, és ott valami olyasmit látni, mint a SeaQuest sorozatban. A Submarine Titans hagyományos elemekből építkező stratégia, melynek történetében három, többnyire szembenálló szervezet küzd egyéni céljának elérése érdekében a földnek megmaradt lakható részén, az óceánok mélyén. Amit a fejlesztők elsőként kiemelnek, vagyis az eddig került közegbe helyezett cselekményt, valójában nem jelent forradalmi újítást. Gondoljunk csak bele, mi különbség van a járművek haladásában, ha a körülvevő közeg víz, levegő, vagy légüres tér? Mi különbség van az erőforrás-gazdálkodásban és az építkezésben, ha a helyszín a tengerfenék vagy a földfelszín? Hát az eltérő körülmények bizonyára számtalan eltérést okozhatnak, ám ha a folyamatok szempontjából a játékossal nem éreztetjük mindezt a különbséget, akkor teljesen mindegy, hogy hol is vagyunk.

A valós idejű stratégiák terét is meghódító 3D textúrázott megjelenítés létjogosultságát, bár nem szükségszerű ebben a műfajban (StarCraft), a legutóbbi példák remekül bizonyítják. A ST fejlesztése mégsem ezen az úton indult el, hiszen a grafikai megoldások első ránézésre nem sokban különböznek a játékstílust megalkotó Dunell-ben alkalmazottaktól. Azután kiderül, hogy azért valójában 3D-s, 90 fokban forgatható teret kapunk, és az árnyékok is szépen, de tényleg látványosan követik a felszínt, ám ez utóbbi jelenség csak a játékkal eltöltött harmadik napon tűnt fel!

Fura korlátozás rejlik a mélység kezelésében, amely mindössze hat lépcsőben járható be, összesen néhány tíz méter erejéig. Hiába tehát a nyugalmat árasztó, cseppfolyósan lágy zenei aláfestés, a tengerfeneket borító változatos talaj- és élővilág, valahogy mégis gyakran megfeledkezhetünk arról, hogy nem valamilyen távoli bolygó felszínén vagyunk.

A hosszúra nyúlt bevezető végén meg kell említeni azt a fontos apróságot, miszerint már a játék indítása előtt a config programban állítsunk be legalább 1024x768-as felbontást, mivel az alapbeállítás esetén úgy fogjuk magunkat érezni, mintha egy tengeralattjáró apró ablaka mögött ücsörögnénk, amely élmény bárkit Sasával azonos lépésre, az uninstallra ösztönözhet. Eltekintve azonban az eddig megemlített riasztó jelenségektől, valamint elfogadva néhány további amolyan, elsőre éppenséggel idegborzoló apróságot, meg fogjuk kedvelni a hableányok országát. De tényleg, hová lettek a hableányok, akiket nem érhetett el a felszínt romokba döntő üstökös hatása? Ne aggódjunk, itt vannak ők is. Kecses formáikat jól adagolt szilikonbetétek töltik ki, ám be kell vallanom, a hajdani tengerészlegendák alapján nem ilyennek képzeltem őket.

Legalábbis nem ilyen randának... Nem is ilyen vérszomjasnak... És persze nem is ilyen földönkívülinek. Éppen ezért nevezzük őket inkább úgy, hogy: Siliconok. Ők férkőznek be a két emberi civilizáció dulakodásának kellős közepébe. Mivel azonban már mi is a kellős közepén tartunk, kanyarodjunk vissza egy csöppet, és nézzünk alaposabban az óceán és a feladatok mélyére.

AZOK A NÉLKÜLÖZHETETLEN NYERSANYAGOK

Az emberiség a XXII. század elejére már alaposan eltüzelte a fosszilis energiahordozókat, ám a corium276-nak elnevezett, katasztrófát okozó üstökös darabjai rendkívül fontos nyersanyaggá váltak. A másik fontos, ám hagyományos építőanyag a fém, amelyből remek bádogteknőket készíthetünk. Mindkét nyersanyag a fenékről nyerhető a megfelelő helyeken elhelyezett kitermelő épületekkel.

Van egy további nagy múltú „energiaforrás" is, az arany. Ennek kiszűrése különleges épületben zajlik, míg átváltását más matériává a kereskedelmi egységek végzik. Az arany emellett a kutatás, fejlesztés elengedhetetlen kelléke is.

Az emberi élet fenntartásához járul hozzá az oxigént termelő üzem, amely az aranyhoz hasonlóan helytől függetlenül bárhol előállítható.

Ami pedig a ST igazi érdekességét jelenti, az az, hogy a két emberi civilizáció mellett választható idegen Siliconok homlokegyenest eltérő technológiával rendelkeznek, így nyersanyagszükségletük és azok felhasználása is kellemes változatosságot és más kihívást jelent a játékban.

A Silicon faj valójában szilíciumalapú létforma, amely organikus építményeket és harci eszközöket képes létrehozni. Ebből kifolyólag legfontosabb nyersanyaguk a tenger homokjából kinyert szilícium. Úgy látszik azonban, hogy a mélytengeri technológiák számára elengedhetetlen az újdonsült anyag, a corium, amely egyben a Siliconok kulcsa is a bolygóról való meneküléshez.

Mivel a velük való kereskedelem elképzelhetetlen, így számukra az arany haszontalan anyag, ám az érctelérekből nyerhető energia (?!) az organikus építményeket ellátja.

A két faj építkezése is más úton zajlik. Az emberek összeszerelő hajó segítségével gyártják le épületeiket (constructor/assembler), míg a Siliconok kapszulából növesztik azokat. Az épületek összetétele szintén tükrözi az egyes fajok egyéni céljait.

A kutatás-fejlesztés természetesen nem hiányozhat a magára valamit is adó RTS-ekből. Az igazság az, hogy láttam ennél már sokkal összetettebb kutatási rendszert is.

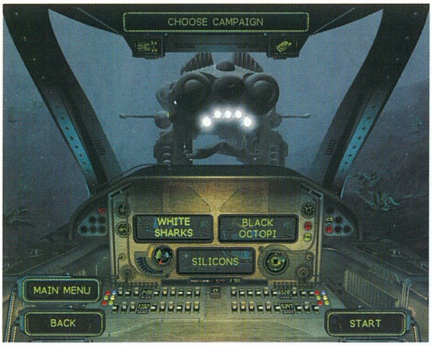
A fejlesztések két irányban haladnak. Az egyik az új egységek gyártásához szükséges technológiák létrehozása. Ez szükséges értelemszerűen az adott új egység gyárthatóságához. A másik ágon olyan technológiai fejlesztések találhatók, melyek a már meglévő eszközök képességeit, jellemzőit javítják, illetve új képességekkel egészítik ki azokat. Ezek az upgrade-ek minden meglévő egységre automatikusan rákerülnek, amint kifejlesztésük végbemegy.

Tovább bővíti a lehetőségeket az ellenséges technológia megszerzése, melynek kifejlesztése után olyan eszközöket is létrehozhatunk, melyek csak az ellenség számára álltak rendelkezésre. A Siliconok további egyedi lehetősége az elfogott emberi hajók energiává alakítása. Gyakorlatilag megzabálják. Uhhh...

Ennél érdekesebb az információs rendszer, amely a felderítést végzi. Az egyik eleme a szonár, amely ugye az ellenség pozícióját hivatott megjeleníteni, míg a másik a többi játékos információs rendszerébe való behatolás. Ez utóbbi segítségével pontos képet kaphatunk a fegyverzetek, épületek és nyersanyagok mennyiségéről, így könnyen meghatározható, milyen irányú csapással okozhatjuk a legnagyobb fennakadást ellenfelünk gazdálkodásában.

A LÉLEKVESZTŐK

A fejlesztők nem vitték túlzásba az egységek megalkotását, ami nem is feltétlenül számít hiányosságnak, hiszen éppen elégszer találkoztunk már olyan játékkal, melyben a soktucatnyi egységnek csak töredéke volt az, aminek valójában értelme volt. Ennek megfelelően támadó egységekből az embereknél csupán négy, míg a Siliconoknál összesen három áll rendelkezésre. Ezek közül néhány üzemeltetéséhez lőszergyárra is szükség van, amely a megfelelő torpedókat előállítja. Ez a megoldás hatékonyan gátat szab a „nagyméretű flottával végiggyaluljuk a terepet" című előadásnak. Valamennyi faj rendelkezik javító épülettel és mobil javító hajóval egyaránt. A Siliconok e téren is különcködnek, hiszen képesek a regenerálódásra, ameddig energiával bírják.



Ezt jelzi az egységeik felett megjelenő kék sáv.

Az egységek irányításában szinte mindent alkalmazhatunk, amit az RTS-ek eddig kitermeltek magukból. Jól használható parancs az őrjáratozás, melynek során adott terület körül keringve minden ellenségbe belekötnek, aki felbukkan a homályból, ám nem üldözik őket egészen az elhárító lövegekig. Az egységek önállóságának kérdése szokott még komoly gondokat okozni a hasonló játékokban. Senki sem szereti, amikor valamelyik egység önállóan, terveink ellenében kezd el cselekedni. Természetesen az ST sem kivétel ez alól, de jól megfigyelhető, hogy az egyes civilizációk egységei egészen másképpen reagálják le a kérdést, ami a precízen kialakított mesterséges intelligencia (AI) rendszerének köszönhető. Erre később még visszatérünk.

Az automatikus szervizbe vonulás lehetősége is igen hasznos, de az már nem megoldott, hogy az egységek javítás után ugyanabba a kötelékbe térjenek vissza, úgyhogy erre érdemes odafigyelni. Szerencsére azonban lehetőség van nemcsak a szervizek, de a subcenter részére is megadni, hogy az épületet elhagyó hajók hol gyülekezzenek.

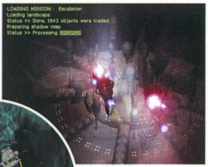
Mivel a támadó egységeknek csak kevés és igen eltérő tulajdonságú

típusa áll rendelkezésünkre, ezért mindvégig van jelentősége valamennyi felhasználásának.

Különleges feladatokra szánt hajók képezik arzenálunk többi részét. Ezek egy része a nyersanyag-kitermelésben vesz részt, amint a kitermelő helyről a tárolóba végeznek szállítást. Ezek meglehetősen lassú és sebezhető járművek, így kézenfekvő minden bánya mellé tárolót is építeni.

A raktározott javakat a kereskedelmi központ segítségével konténerekbe lehet csomagolni, amelyet azután a megfelelő szállító járművel eljuttathatunk másik hasonló épületbe is. Ennek egyrészt a hadjárat küldetései között van szerepe, amikor le kell szállítanunk valamilyen árut, vagy amikor evakuálni kell a létesítményeket. Másrészt azonban a kooperatív többjátékos módban is fontos ez, mivel így támogatni lehet az előre helyezett bázisokat, melyek irányításával másik játékos foglalkozik.

Rendkívül fontos az egységek ama



csoportja, mellyel ellenséges épületek, illetve hajók foglalhatók el (marauder, raider, usurper). Ezután az adott objektum már a mi céljainkat szolgálja, valamint hozzájuthatunk az ellenséges technológiához is. Itt előfordulhat, főleg a WhiteShark esetében, hogy amíg ezek a különleges hajók ellenséges objektumot látnak, addig azt meg is támadják, így ha nem vagyunk eléggé gyorsak, szétlövik a célpontot, mielőtt megszerezhetnénk.

A további egységek között találhatunk lopakodásra alkalmas, és az ezeket felderítő egységeket, valamint amolyan tüzérségi fegyverzettel ellátott szerkezeteket és igen érdekes cyborgokat. A cyberworm és a cyberdolphin olyan kamikaze egységek, melyek kis méretüknek és sebességüknek köszönhetően könnyedén beférkőzhetnek az ellenség hatósugarának belsejébe, hogy kifejtsék pusztító hatásukat.

A játék közben bármikor elérhető az ún. titanopedia, amely minden információt tartalmaz a játékról, de még jobb ötlet, hogy a Windows „?" gombjához hasonlóan a képernyő jobb alsó sarkában található kapcsolóval adott egységre rámutatva a kislexikon rögtön a kívánt oldalra lapoz.

VÉDEKEZÉS

A büszke birtok határait megőrizni sem kis feladat, így számos építmény szolgálja ezt a nemes célt. A hagyományos torpedó- és egyéb huncutságokat vető állások képezik a fő védelmet. Ezek némi fejlesztgetéssel önjáróvá tehetők, így változó határok mellett is gyorsan létrehozható tűzvonalat alkotnak.

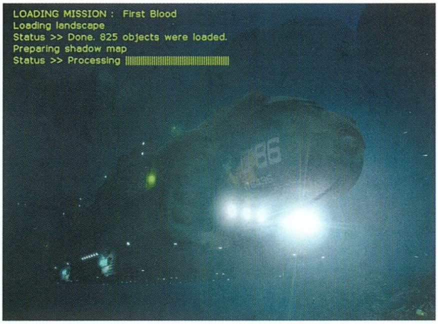
Természetesen minden csapás ellen védhetjük magunkat, így az átok, ráolvasás sem kell, hogy okkult félelmet keltsen szívünkben. Ez utóbbiak szerencsére nem igényelnek külön építményt, annál inkább a teleportmezőt kioltó építmény, vagy a cyborgokat zabáló cápacsalogató, esetleg a szonár fürkésző tekintetét megzavaró tákolmány. Megemlíthetjük még a lopakodó technológiát is, amely önmagában ugyan az álcázást szolgálja, ám az elhárítását irányzó gép már kimondottan védelmi elem.

Mielőtt azonban még tételesen felsorolnám a további egységeket (ami egyébként nem célom, hiszen ha minden jól megy, már most alszol, Kedves Olvasó), nézzük, hogy az eddigi sorok mihez is akartak kedvet teremteni.

Ugye játszani lehet így is, meg úgy is. Lehet egyedül, lehet kettesben (így szoktak a legjobbak lenni :)), és persze lehet akár nyolcan is (huh..:). Ezek után gondolatainkat a SubTitánra visszaterelve kijelenthetjük, hogy egy rakás módon elszúrhatjuk vele szabadidőnket.

EGYEDÜL

Az egyjátékos lehetőségek még mindig vonzók számomra, hiszen nem kell senkihez alkalmazkodni, no meg persze olcsóbbak is. Ennek során játszhatunk csatákat a géppel, vagy az előre meghatározott



fajonként tíz küldetésből álló hadjáratot küzdhetjük végig.

A csata arra jó, hogy a többjátékos részre felkészüljünk, míg a hadjáratok igazából nem sokra. A hadjáratok során tulajdonképpen valamennyi lehetőség bemutatásra kerül, meg persze meglehetősen nehezek is, de a tízrészes sztori rövid is, meg valójában nem vezet sehová.

BEHÁLÓZVA

Mindenképpen pozitív, hogy bármilyen összeköttetésben játszhatunk. Legyen a kapcsolatunk soros kábel, esetleg modemmel megtoldva, vagy helyi hálózat, na meg persze a jó öreg net, ahol az FSGS segedelmével ingyen játszhatunk.

A szövetségek alakításának lehetősége és a zászlóshajó, illetve a szokásos, minden élő dolog elpusztítását irányzó feladat elegendő élményt biztosít a figyelemre méltó, legfeljebb nyolc játékost magába foglaló vízmélyi arénákban.

HADJÁRAT SK

A műfaj gyártóinak egy része azt a nézetet vallja, hogy a hosszabb érdeklődési idő fenntartásához pályaszerkesztőnek bizony szerepelnie kell a játék mellett. Az elgondolás persze vitatható, bár még emlékszem hamvas ifjúkorom delére, mikor C64-en lázasan tervezgettem az autós-motoros játékok pályáit. Valamivel később pedig nagy élvezettel küzdöttem a Shoot'em up Const. Kittel, amint a Raid Over Bucarest játék született. Egy szónak is betű a vége, a SubTitans pályaszerkesztője mindent felülmúl, amit eddig láttam. Persze nem nagy durranás, hogy generálunk egy pályát, aztán ide teszünk egy cápát, oda meg egy tintahalat. Ennél azonban jóval többről van szó. Teljes hadjáratokat készíthetünk, melyekben az eligazításokat és a küldetések menetét a legapróbb részletig meghatározhatjuk. Saját animációkat, képeket használhatunk fel, de az sem árt, ha a C programozásban is jártasak vagyunk.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.subtitans.net

MI AZ AZ AI?!

A mesterséges intelligencia - akárhogy is nézzük - napjainkban még gyermekcipőben jár, bármi mást is olvasol a játékok dobozán. Az Ellipse stúdió nem túlzottan takargatja ez irányú megoldásait, hiszen a játék számára megalkotott MI programozási nyelvet és annak fordítóprogramját a játékosok kezébe adja. Ez C-szerű

szintaktikát alkalmazó nyelv, melynek segítségével a játék menetét befolyásoló logika meghatározható. Az elkészített programot a mellékelt szoftverrel annak rendje és módja szerint le kell fordíttatni, majd a játék máris ennek alapján fog működni. Tehát nem a programot írhatjuk át, csak a játék menetét befolyásoló, a gép által hozott döntéseket, szabályokat formálhatjuk meg.

A programnyelv elsajátításához több mint 100 oldalas doksi található a programlemezen, úgyhogy ezt csak hardcore ST rajongóknak ajánlom.

Ezeket az MI programokat természetesen nem feltétlenünk magunknak kell elkészíteni, akár be is szerezhetjük mástól is. Ez a megoldás a fantáziának meglehetősen szabad teret enged.

Szintén cserélhető MI programot alkalmazhatunk személyi asszisztens céljára. Ennek segítségével az unalmasabb feladatok elvégzését a gépre bízhatjuk, nekünk pedig marad energiánk a feladat teljesítésére koncentrálni. Olyan ez, mintha egy beosztottat kapnánk, aki mindarra figyel, amihez nem nyúlunk. Azáltal, hogy az asszisztenst megszemélyesítő MI programot játék közben bármikor lecserélhetjük, egy egész tiszti karhoz jutunk, melyből mindig a körülményekhez legjobban alkalmazható segédet alkalmazhatjuk.

AZ UTOLSÓ CSEPP...

Azok, akik mindig a legújabbra, legjobbra vágynak, már talán el sem jutottak idáig, hacsak nem itt kezdték olvasni. Nekik talán nem ez lesz az év RTS játéka. Azonban akik szeretik az érdekességeket, és képesek annyi időt eltölteni a ST mellett, hogy az megmutathassa minden porcikáját, talán egyetértenek velem abban, hogy már a változatosság üdítő ereje miatt is érdemes kipróbálni ezt az összességében véve nem túl eredeti, ám a tömegből kicsit kilógó játékot.

Lázi

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 32MB RAM, 140MB HDD

79

VÉGIG-JÁTSZÁS

PATCH

DIABLO 2 GAMING GUIDE

Diablónak, a Terror Lordjának legyőzéséig hosszú és néhol kegyetlen küldetéseken keresztül vezet az út. Mivel a Diablo 2 az összes labirintust és területet véletlenszerűen generálja, a missziók ismertetésekor nem tudjuk a feladat pontos helyét meghatározni. Ennek ellenére biztosak vagyunk benne, hogy a végigjátszás alapján mindenkinek sikerül megbirkózni a rá háruló feladatokkal. A játékhoz mindenkinek jó szórakozást kívánunk!

ACT I

QUEST I: DEN OF EVIL

A játék első feladatát Akarától kapjuk érkezésünk színhelyén (Rogue Encampment). Az első beszélgetésünk alkalmával megbíz minket a Gonosz fészkének (Den of Evil) megtisztításával. A küldetés rémisztő címe ellenére ez a Quest a legkönnyebben megoldhatók egyike lesz, amolyan szárnypróbálgatás, ami megadja a további feladatok alaphangulatát. A Gonosz fészke a táborhelyen kívül, a Blood Moorban található. A barlanghoz vezető úton különösen figyeljünk oda a sámánokra, akik varázserejüknek köszönhetően képesek feléleszteni elhalálozott társaikat. A fészek megtisztítása után (el kell pusztítanunk az összes szörnyet) az addig sötétségre ítéltetett barlangot átható napfény tölti el. Miután feladatunk bevégeztetett, térjünk vissza Akarához, és fogadjuk el jól megérdemelt jutalmunkat, az első Skill - pontunkat.

QUEST II: SISTERS BURIAL GROUNDS

Az újabb erőpróbáról ismét a faluban szerzünk tudomást, ahol Kashaya megosztja velünk titkát a gonosz Blood Ravenről. A hölgy képében újjászületett sátán a csontvázak és zombik hordájának a vezetője. Természetfeletti képességeinek köszönhetően képes arra, hogy az őrület torkából átteleportálja azokat. A gonoszhoz a Blood Moorhoz közeli Cold Plainsen keresztül vezet az út. A végállomás mindenképpen a Burial Ground, pontosabban annak temetője legyen. Ha megtaláltuk Blood Ravent, férkőzzünk a közelébe, és mihamarább öljük meg, mivel csak így végezhetünk élőhalott alattvalóival. A Burial Ground egyik földalatti kriptájában találkozhatunk a játék első Unique Monsterével, Bonebrakerrel, akit legyőzve értékes tárgyakra bukkanhatunk.

QUEST III: THE SEARCH FOR CAIN

Blood Raven legyőzése után ismét látogassunk el Akarához, aki újabb feladattal bíz meg minket. Meg kell keresnünk, és ki kell szabadítanunk a Diablo első részében szívünkhöz nőtt Deckard Caint. Hagyjuk el a tábort, és keressük meg Dark Wood területén a leghatalmasabb fát (Tree of Inifuss), amelyet megérintve hozzájuthatunk a Tristamba vezető teleport kulcsához, amelyet egy Rúna személyében vehetünk magunkhoz. A tekercsen található szöveg megfejtéséhez szükségünk van Akara segítségére. Miután megmutattuk neki a pergament, térjünk vissza a Cold Plansból nyíló Stony Fieldre, ahol a tekercsen jelölt sorrendben érintsük meg a hatalmas kőoszlopokat. A megnyílt teleportkapun keresztül kísértetiesen ismerős falucska lerombolt képe tárul elénk. Itt találjuk meg Caint, aki miután kiszabadítottuk - portált nyit táborhelyünkre. Mielőtt követnénk őt, keressük meg Wirtret, a féllábú fiút, akinek falábára szükségünk lesz a Tehenekkel teli titkos pálya megnyitásához. Természetesen ebben a fejezetben is találkozhatunk Unique Monsterrel, akit most Rakanishu képvisel Stony Fieldben. A Cainnal kapcsolatos szolgálatainkért cserébe hálájának jeléül ezentúl

ingyen azonosítja ismeretlen tárgyainkat.

QUEST IV: THE FORGOTTEN TOWER

Ezt a feladatot a Stony Fieldsben tett kalandozásaink során, egy oszlopon található könyvet elolvasva kapjuk meg. Ez a misszió szerencsére nem túl bonyolult, mivel csak meg kell találnunk a Black Marsh-ban árválkodó romos vár katakombájában őrjöngő hölgyeményt, akit természetesen azonnal jobb létre kell szenderíteni.

QUEST V: TOOLS OF THE TRADE

Ahhoz, hogy erről a feladatról tudomást szerezzünk beszélnünk kell Charsival, a falu kovácsával. Ő elmondja nekünk, hogy nélkülözhetetlen szerszámát a Horadic Malust elvesztette a Black Marsh-ban lévő monostorban (Monastery). A szerszámhoz vezető út a Marsh-ban lévő Monastery Gaten keresztül vezet, végállomása a Barrackban lapuló kovács lesz.

QUEST VI: SISTERS TO THE SLAUGHTER

Az első Act utolsó feladatát Caintól kapjuk. Küldetésünk nem más, mint a démonkirálynő, Andariel elpusztítása. Őt a katedrális katakombájának negyedik szintjén, a monostor (Monastery) közelében találjuk. Miután végiggyönyörködtük látványos halálát, térjünk vissza a táborba, ahol Warriv felajánlja, hogy elvisz minket Luth Goleinbe, a sivatag fővárosába. Ebben a Questben is találunk Unique Monstert a Barrackon átvezető börtönben. A szörnyet Pitspawn Fouldognak hívják.

ACT II

QUEST I: RADAMENT'S LAIR

A sivatagi Act bemelegítő küldetését Atmától kapjuk. Ebben a feladatban meg kell tisztítanunk a város alatt húzódó csatornarendszert. A Luth Gholein alatt terpeszkedő labirintus mélyén él Radament, a démon, aki rettegésben tartja város lakóit. Atmát mélyen érinti a démon léte, mivel az elpusztította családját. A csatornánknak két bejárata is van. Az egyik a város központjától északra, míg a másik délre, a várfalból nyílik. Miután elpusztítottuk a csatorna harmadik szintjén megbújt szörnyet, térjünk vissza Atamához. Ezen a szinten találjuk meg a Horadic Scrollt is, amely aktiválja a második missziót.

QUEST II: THE HORADRIC STAFF

A második feladatot Caintól kapjuk, miután megmutatjuk neki az előző questben talált tekercset. Célunk a Horadic Staff alkotórészeinek felkutatása. A kaland teljesítéséhez szükségünk lesz a Horadric Cube-ra, a Horadric Shaftra és a Horadric Amulettre.

Horadic Cube: Ez a doboz nagyon hasznos kelléke lesz hátizsákunknak, ugyanis amellett, hogy pl. ennek segítségével állíthatjuk össze a Horadric botot, különböző receptek

alkalmazásával haszontalan tárgyainkból hasznosat készíthetünk (lásd külön fejezetként a leírásban). A különböző tárgymutációk mellett amolyan további inventorynak is használhatjuk, mivel csak 4 helyet foglal táskánkban, de a dobozt kinyitva zsákunk 3*4 egységgel gyarapodik. A Dobozt a város peremkerületén elterülő Dry Hills alatt fekvő Halls of the Dead harmadik szintjén találjuk meg.

Vigyázzunk, a Cube-ot Unique Monster védi.

Horadric Shaft: Ezt az alkotóelemet a Far Oasis területe alatt húzódó Maggots Lairben találjuk. Az Oázishoz a Dry Hillsen keresztül vezet az út.

Horadric Amulett: Ez a fém botdísz a Claw Viper oltárban

található. Az amulett a Claw Viper Temple második szintjén helyezkedik el, ahová a Rocky Waste-en, a Dry Hillsen, a Far Oasison és a Lost Cityn keresztül vezet az út.

Fontos, hogy minden egyes tárgy megtalálása után beszéljünk Cainnal. Miután megszereztük az összes elemet, olvasszuk össze azokat a Horadric Cube-ban.

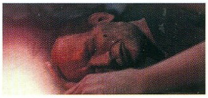
QUEST III: TAINTED SUN

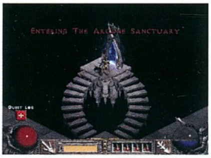
A feladatot a városban Drognantól kapjuk. Amint megérkezünk az elveszett városba (Lost City), sötétség borul a területre. Hogy ezt a kellemetlen állapotot megszüntessük, le kell rombolnunk a Claw Viper Temple második szintjén található oltárt, és el kell pusztítanunk azt.

QUEST IV: ARCANE SANCTUARY

Miután tettünkkel elnyertük Luth Gholein vezetőinek bizalmát, végre beengednek a palotába - beszéljünk (Drognannal és

Jerhynnel). Menjünk be, és a Harem második szintjéről botorkáljunk a Palace Cellarba. A pince harmadik szintjén





Ametiszt (Amethyst)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	15-19 a támadáshoz	+5/6 a védekezéshez	+3 az erőhöz
Flawed	20-29 a támadáshoz	+7/8 a védekezéshez	+4 az erőhöz
Amethyst	30-39 a támadáshoz	+9/10 a védekezéshez	+5/6 az erőhöz
Flawless	40-49 a támadáshoz	+11-13 a védekezéshez	+7/8 az erőhöz
Perfect	50-60 a támadáshoz	+15-17 a védekezéshez	+9/10 az erőhöz

Topáz (Topaz)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	1-6 villámlás-sebzés	10-12% villámlás-ellenállás	+3 az erőhöz
Flawed	1-7 villámlás-sebzés	13-16% villámlás-ellenállás	+4 az erőhöz
Amethyst	1-8 villámlás-sebzés	17-20% villámlás-ellenállás	+5/6 az erőhöz
Flawless	1-10 villámlás-sebzés	21-25% villámlás-ellenállás	+7/8 az erőhöz
Perfect	1-12/13/14/15 villámlás	26-30% villámlás-ellenállás	+9/10 az erőhöz

Zafír (Sapphire)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	1-3 hideg-sebzés	10-12% hideg-ellenállás	+6-8 maximum mana
Flawed	2-3 hideg-sebzés	13-16% hideg-ellenállás	+9-11 maximum mana
Amethyst	2-4 hideg-sebzés	17-20% hideg-ellenállás	+12-15 maximum mana
Flawless	3-5 hideg-sebzés	21-25% hideg-ellenállás	+16-20 maximum mana
Perfect	3-6/7 hideg-sebzés	26-30% hideg-ellenállás	+21-25 maximum mana

Smaragd (Emerald)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	+2 mérgezés 3 mp-ig	10-12% méreg-ellenállás	+3 az ügyességhez
Flawed	+3 mérgezés 3 mp-ig	13-16% méreg-ellenállás	+4 az ügyességhez
Amethyst	+4 mérgezés 3 mp-ig	17-20% méreg-ellenállás	+5/6 az ügyességhez
Flawless	+4 mérgezés 3 mp-ig	21-25% méreg-ellenállás	+7/8 az ügyességhez
Perfect	+5 mérgezés 3 mp-ig	26-30% méreg-ellenállás	+9/10 az ügyességhez

Rubin (Ruby)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	3-4 tűz-sebzés	10-12% tűz-ellenállás	+6-8 max. életerő
Flawed	3-5 tűz-sebzés	13-16% tűz-ellenállás	+9-11 max. életerő
Amethyst	4-5 tűz-sebzés	17-20% tűz-ellenállás	+12-15 max. életerő
Flawless	5-6 tűz-sebzés	21-25% tűz-ellenállás	+16-20 max. életerő
Perfect	6-7/8/9/10 tűz-sebzés	26-30% tűz-ellenállás	+21-25 max. életerő

Gyémánt (Diamond)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	125-129% nagyobb sebzés élőholtak ellen	5/6% minden ellenállásra	+10 támadásra
Flawed	130-135% nagyobb sebzés élőholtak ellen	7/8% minden ellenállásra	+15 támadásra
Amethyst	136-145% nagyobb sebzés élőholtak ellen	9-11% minden ellenállásra	+20 támadásra
Flawless	146-155% nagyobb sebzés élőholtak ellen	12-15% minden ellenállásra	+25 támadásra
Perfect	156-170% nagyobb sebzés élőholtak ellen	16-20% minden ellenállásra	+30 támadásra

Koponya (Skull)			
Csiszoltsági fok	Fegyverben	Pajzsban	Sisakban
Chipped	Ütésenként 2% életerő, 1% mana szívás	Minden támadó 2 sebzést szenved	+2 életerő, 8% Mana regeneráció
Flawed	Ütésenként 2% életerő, 2% mana szívás	Minden támadó 3 sebzést szenved	+3 életerő, 8% Mana regeneráció
Amethyst	Ütésenként 3% életerő, 2% mana szívás	Minden támadó 4 sebzést szenved	+3 életerő, 12% Mana regeneráció
Flawless	Ütésenként 3% életerő, 3% mana szívás	Minden támadó 5 sebzést szenved	+4 életerő, 12% Mana regeneráció
Perfect	Ütésenként 4% életerő, 3% mana szívás	Minden támadó 6/7 sebzést szenved	+4 életerő, 16-20% Mana regeneráció

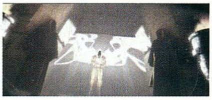
megtaláljuk a portált, amely elvezet minket Arcane Sanctuaryba.

QUEST V: THE SUMMONER

A látszólag egyszerű misszió –miszerint pusztítsuk el a Summonert - soha nem képzelt feladatot állít elénk. A fellegváros lakói nem bánnak szűkmarkúan a tűzlabdákkal, ami igencsak megnehezít a közelharcban jeleskedő Barbár karakterrel portyázó játékosok életét. A Summoner meggyilkolása után olvassuk el annak naplóját, majd a megnyílt teleporton belépve fedezzük fel Canyon of Magi területét.

QUEST VI: THE SEVEN TOMBS

Az utolsó feladatot Jerhintől kapjuk. Fel kell derítenünk a Canyon of Magiban található 7 sírhely egyikét (amelyik előtt a Questben található jel van). Azonban ajánlatos az XP szerzés céljából az összeeset végigjárni. A legnagyobb sírhely mélyén megleljük a szentélyt, ahová illesszük be a Horadric Cube-ban készített botot. A Questnek és az Actnek ezennel vége!



ACT III

„Magunk mögött hagytuk Lut Gholeint, és megpróbáltuk elfeledni az ott történt borzalmakat. Ismét kelet felé vettük az irányt, Meshif és Decard társaságában hajóra szálltunk, hogy tovább üldözhessük Baalt és a Terror Lordját, Diablót. Úti célunk végállomása Kurast romos városa volt, amely valaha réges-régen még oly gyönyörűen pompázott, mint Lut Gholein. Mára viszont már belepte a gonosz sötét pora, és lassan odaérve egyre jobban éreztük a halál borzalmas közelségét.

Ott, ahol régen fény uralkodott, félelem és gyűlölet költözött az emberek szívébe. Úgy beszélték, hogy sok évvel ezelőtt a Gyűlölet Lordja, Mephisto volt ennek a tájnak egyedüli uralkodója. Az emberek szeme elől ugyan eltűnt, de tudtuk és éreztük, gyökereit mélyen itt hagyta, s embert ember ellen fordított. Nők és férfiak gyilkolták egymást irgalmat és könyörületet nem ismerve – mind a gyűlölet parancsára.

Megtudtuk, hogy a közeli őserdőből vadállatok és szörnyek ostromolják nap, mint nap a várost, és gyermekeket ragadnak el az éjszaka leple alatt. Valahol itt kell lennie Mephistónak is. Valahol a közelben bebörtönözve várja a szabadulását, és mi semmit sem tehetünk, csakis egy valamiben bízhattunk: hogy előbb találunk rá, mint Baal. Nem várhattunk tovább, hiszen ha a pokol három követője, Mephisto, Baal és a Vándor egyesül, a pokol kapui megnyílnak, s hatalmas seregei elpusztítják mindazt, amit ma világunknak hiszünk.„

QUEST I: „AZ ARANY MADÁR"

Elsőre megfigyelhetjük, hogy nem túl sok dolgunk akad Kurastban, ezért inkább barangoljuk be a közeli dzsungelt. Nem kell sokat keresgélnünk, Mephisto gonosz démonai ott fognak nyüzsögni a város közvetlen közelében. Észak-nyugat felé vágjunk utat magunknak, s hamarosan bele is botlunk egy fa-szörnyből kipottyanó zöld nefrit figurába (Jade Figure), amelyet vigyünk vissza Kulastba, és mutassunk meg Decardnak. Cain rögtön azt a tanácsolja, hogy inkább vigyük Meshifnek talált kincsünket, hiszen hajós létére ő sokkal többet tudhat ezekről az ereklyékről. Kevés csevegés után Meshif tovább küldd minket Alkorhoz, aki a kis szobrocskából készít nekünk egy varázsitalt, amely 20 ponttal megnöveli életerőnket.

QUEST II: „AZ ŐSI VALLÁS PENGÉJE"

Kurastot hatalmas varázslat óvja a folyamatos támadásoktól, és mondani se kell, hogyha ez a védőerő megszűnne, vele együtt Kurast is azonnal megsemmisülne. Sajnos e mágia - amely fenntartja a város védelmét - ereje csökkenőben van. Hralti azt állítja, hogy időben vissza tudná még állítani, de ehhez szüksége van a Szent Skatsimi kardra, a Bidbinre. Ezt a pengét a Fleyer dzsungelben találhatjuk meg, amelyet megközelíteni nem lesz egyszerű s rövid feladat. Az erdő apró, kegyetlen lakóival kell majd szembenéznünk, de vigyázzunk, ne hagyjuk, hogy méretük megtévesszen minket. Halálos ellenfelek mind egy szálig, és oly rengetegen vannak, hogy gyakran úgy tűnhet, soha nem fogynak el. Ha megtaláltuk a kardot, siessünk vissza Kurastba, és adjuk Hralti kezébe.

QUEST III: „KHALIM AKARATA"

Ez a feladat lesz a legösszetettebb és

leghosszabb mind közül. Mephistónak sikerült átvennie az irányítást Zakarum papjain, s egy tárgy segítségével - amelyet „Kényszerítő Gömbnek" (Compelling Orb) hívnak - Kurast lakosai ellen fordította őket. Ezt a hatalmas erejű ereklyét csak ugyanolyan hatalommal rendelkező fegyverrel lehet elpusztítani, ezt a legendák Khalim Akaratának hívják. A mi feladatunk lesz újra összeállítani ezt a csodafegyvert, méghozzá annak a papnak a testrészeiből, aki egyedül szembe mert szállni magával Mephistóval, a gyűlölet urával.

Az első darab a lázadó szeme lesz, amelyet a közeli Pókok Erdejében található (Spider Forest) Pók Barlangban (Spider Cavern) kell keresnetek. Ezt követi Khalim agya, amelyet az innen jócskán távoli Flayer Dzsungelben (Fleyer Jungle) lelhettek fel. Ismerős lehet a környék az előző küldetésből, remélhetőleg nem mentettetek játékállást a két feladat között, s nem kell újra lemészárolnotok minden kis gazfickót, mert különben igen nehéz menetre számíthattok. A harmadik testrészt, Khalim szívét, Upper Kurast csatornáiban (Kurast Sewers) találhatjátok (ez a hely a piacról is elérhető). Utoljára pedig Khalim láncos buzogányát kell valahonnan előkeríteni, amelyet csak erővel lehettek képesek elvenni a tanács egyik tagjától. Ha mindez megvan, pakoljuk be a komponenseket a Horadric dobozba, és kombináljuk őket.

QUEST IV: „LAM ESSEN KÖNYVE"

Alkor úgy gondolja, hogy a Hármak legyőzéséhez való tudást Lam Essen könyve rejtheti, amelyet az ősi templomok romjai alá temettek. A templomot – vagy legalábbis ami megmaradt belőle – Felső Kurastban (Upper Kurast) keressétek. Pusztítsuk el a kötet őrzőit, s vigyük vissza hamarjában Alkornak, akivel ha ezután ismét beszédbe elegyedünk, öt tulajdonságponttal jutalmaz minket, melyeket – szintlépés-szerűen - kedvünk szerint eloszthatunk.

QUEST V: „A SÖTÉTSÉG TEMPLOMA"

Ezúttal nincs más teendőnk, mint utat törni magunknak a Nagy Tanács tagjain keresztül egészen a Kényszerítő Gömbig, amelyet Khalim Akaratával (egyszerűen csak tegyük a kezünkbe a fegyvert) kell elpusztítanunk. Ha végeztünk mindennel és mindenkivel, akkor a templom őrtornyába - ahol magát Mephistót tartják bebörtönözve - vezető lépcső megnyílik előttünk.

QUEST VI: „AZ ŐRZŐ"

Azt hiszem, ennél egyszerűbb feladatunk már nem is lehetne: ha készen állunk, akkor öljük meg Mephistót. Igaz, rengeteg csatlósát kell előtte lekaszabolnunk, akik között találhatunk igen kemény ellenfeleket is, mégis, magával a Gyűlölet Urával nem lesz túlságosan nehéz dolgunk. Töröljük ki a szívekből mindörökre őt!

ACT IV

„Bár Mephistónak befellegzett, mégis kudarcot vallottunk. Nem voltunk képesek megakadályozni, hogy a három testvér egyesüljön, és elérni, hogy Diablo - eredeti alakját felvéve – képtelen legyen megnyitni a kaput a pokolba. Elkéstünk, és a Rettegés Lordját már semmi sem akadályozhatja meg abban, hogy óriási sereget verbuválva ne rohanja le az egész világot. Csupán egyetlen esélyünk maradt az elpusztítására, a Lélek Kövek. Ha ezeket a mágikus köveket sikerül valahogyan megsemmisíteni, talán még megmenekülhetünk. Lehet, hogy van még esély…

Szerencsére Decard Cain ezúttal sem hagyott magamra, így hát reménnyel és hittel teli szívvel léptem át a pokol kapuján."

Ezeket helyezd a dobozba	Eredménye	Megjegyzés
Wirts lába, Tome of Town Portal	Titkos pálya a tehenes szintre	Játszd végig, majd normál szinten indítsd újra a Rogue Camp-ben.
1 Perfect Gem mindegyik típusból (kivéve a Skull) + Amulet	Prismatic Amulet - 18-24% ellenállás mindenre	Jelenleg bugos
3 ugyanolyan Perfect Gem + 1 varázstárgy	1 jó tulajdonságokkal rendelkezõ tárgy	Csak varázsfegyverekkel, páncélokkal mûködik
6 Gems: bármilyen minõségben és típusban + 1 Kard	1 foglalatos hosszú kard	csak kardokkal mûködik
3 egyforma Gem	1 jobb csiszoltsági fokú gem	
1 gyûrû + 2 Topáz kõ	1 Coral gyûrû	21-30 villám ellenállás (nem számít a kövek és a gyûrû minõsége)
1 gyûrû + 1 Sapphire + 4 Thawing potions	1 Cobalt gyûrû	A gyûrû +21-30 fagyasztás elleni védelmet ad. Minõségi gyémánttal és gyûrûvel nem mûködik.
1 gyûrû + 1 Ruby + 4 Exploding potions	1 Garnet gyûrû	A ring+21-30 tûz elleni védelmet ad. Minõségi gemmel és gyûrûvel nem mûködik.
1 gyûrû + 1 Emerald + 4 Antidote potions	1 Viridian gyûrû	A gyûrû +21-30 Poison resistance; Quality of gem and ring do not matter
3 gyûrû	1 Amulet	
3 Amulet	1 gyûrû	
3 gyógyító Potions + 3 Mana Potions + 1 Gem	1 Nagy Rejuvenation Potion	A kõ minõsége és a potionok száma nem számít
3 gyógyító Potions + 3 Mana Potions	1 Rejuvenation Potion	Minõségi italokkal nem mûködik
1 gyógyító Potion + 1 Strangling Gas Potion	1 Ellenszérun	Minõségi gyógyitallal nem mûködik
1 Spear + 1 Quiver of arrows	1 Set of Javelins	
2 Quivers of Arrows	1 Quiver of Bolts	
2 Quivers of Bolts	1 Quiver of Arrows	
1 Axe + 1 Daggar + 1 Stack of Throwing Knives	1 Stack of Throwing Axes	
3 Perfect koponya + 1 Amulet	Amulet +1-2 ad az összes skillhez	

QUEST I: „A BUKOTT ANGYAL"

Itt vagyunk, a Pandemonium Erődben. Ez az utolsó védvád, ahol még kipihenhetjük magunkat, és ráadásul találkozhatunk Tyraellel, az arkangyallal is. Tyrael röviden elmesél nekünk egy igen szomorú történetet, amely Izual angyalról szól, aki miután egyedül lerohanta ellenségeit, most kitaszítottként él menny és pokol között. Tyrael úgy gondolja, Izual eleget bűnhődött már a hosszú évek alatt, és megbocsát neki. Ezért minket kér meg, hogy szabadítsuk ki őt rabságából. Ehhez a feladathoz el kell jutnunk a Pusztítás Mezőire (Plains of Destruction), ahol mielőtt kiszabadítanánk a bukott angyalt fogságából, végeznünk kell a megkínzott lelkekkel. Két skill pont lesz a jutalmunk ezért a küldetésért.

QUEST II: „A POKOL KOVÁCSTŰZHELYE"

Amíg Mephisto Lélekköve létezik, a gonosz kedvére járkálhat ki-be világunkba, és ezt mi nem hagyhatjuk ennyiben. A kő megsemmisítése érdekében el kell jutnunk a Kétségek Mezőire (Plains of Despair), ahol kutassuk fel az Elátkozottak Városának bejáratát (City of the Damned). Errefelé, valahol a környéken megtalálhatjuk a Pokol Kovácstűzhelyét (Hell's Forge). Lépjünk be ide, és vágjunk oda keményen Hephastónak és kegyenceinek. Vegyük fel az itt talált kalapácsot (Hellforge Hammer), s sújtsunk le vele a közeli tűzhelyre, amitől a Lélekkő végleg elpárolog. Munkánk gyümölcse pár igen értékes ékkő lesz.

QUEST III: „A RETTEGÉS VÉGE"

Eljött a végső összecsapás ideje, Diablónak pusztulnia kell! Keressük meg a Láng Folyójának (River of Flame) közlekedő padját és aktiváljuk azt. Innen már könnyedén eljuthatunk Diablo rejtekhelyére, feltéve, ha sikerül keresztülküzdeni magunkat megszámolhatatlan számú csatlósain. Öt helyen kell feloldanunk a pecsétet ahhoz, hogy a démonok fejedelme megjelenjen előttünk, és ezeket a helyeket ráadásul igen keményen védik, úgyhogy nem árt óvatosan közelíteni. Ha hitünk és erőnk nem hagyott cserben minket, és eljutottunk odáig, hogy szembenézhetünk magával Diablóval, készüljünk fel életünk legkeményebb harcára - mert ő lesz mind közül a pokol legszörnyűbb teremtménye. Ő, a Rettegés Ura…

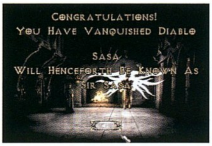
ÉKKÖVEK ÉS KOPONYÁK

Méltán nevezhetnénk a Diablo 2 legérdekesebb újításának az ékkövek és a koponyák megérkezését. Ezeknek az igen ritka tárgyaknak a segítségével képesek lehetünk összeállítani valamilyen kettő-három különleges tulajdonsággal rendelkező fegyvert, pajzsot, vagy sisakot. Azokat a felszerelési és használati tárgyakat, amelyeket a játék szürke színnel jelöl, socketed (foglalatos) tárgyaknak nevezünk. Ezekbe illeszthetjük bele a különböző csiszoltsági fokú ékköveket, amelyeket Gemeknek (ékköveknek), vagy Skulloknak (koponyáknak) hívunk, és viszonylag ritkán fellelhetünk

Icon	Shrine Neve	Hatása	Újratöltődik
	Mana Recharge Shrine	+400% feltölti a mana mennyiségét	Igen
	Armor Boost	+100% Védelem	Igen
	Combat Boost	+200% az ütéshez, +200% min és max sebzéshez	Igen
	Resist Fire Boost	+75% ellenállás tűzzel szemben	Igen
	Resist Cold Boost	+75% ellenállás fagyasztással szemben	Igen
	Resist Lightning Boost	+75% ellenállás a villámlással szemben	Igen
	Resist Poison Boost	+75% ellenállás méreggel szemben	Igen
	Skill Shrine	+2 az összes skill-hez	Igen
	Stamina Boost	Végtelen kitartás	Igen
	Experience Boost	50%-kal több tapasztalat / gyilkolás	Nem
	Refill	Feltölti health-et és a manát	Igen
	Health Shrine	Feltölti a health-et	Igen
	Mana Shrine	Feltölti a manát	Igen
	Portal Shrine	Megnyitja a portált a városba	Nem
	Fire Shrine	Tűzlabdával történő támadás esetén az összes ellenfél elveszt 50 % HP-t	Nem
	Monster Shrine	A hozzánk legközelebb álló szörny Unique vagy Champion szörnnyé változik	Nem
	Gem Shrine	Véletlenszerűen csiszolódik a hátizsákunkban lévő ékkő vagy koponya egyike	Nem
	Exploding Shrine	A szentély környékén 5 robbanást idéz elő valamint ad 5-10 robbanó potiont	Nem
	Poison Shrine	A szentély környékét gáz árasztja el valamint ad 5-10 méreg potiont	Nem

kalandozásaink folyamán. Hatféle kő létezik – no meg persze a koponyák -, amelyek mindegyike más-más tulajdonsággal ruházza fel azt a foglalatos tárgyat, amelybe beleillesztjük. Nem árt vigyázni ezzel az akcióval, mivel ha egyszer már belehelyeztünk valamilyen ékkövet valamibe, attól kezdve örökre elbúcsúzhatunk tőle, mert azt kivenni onnan már lehetetlen.

Hogy a dolog ne legyen ilyen egyszerű, említettem már, hogy a köveknek különböző csiszoltsági állapota van. Ezek sokban befolyásolják annak erejét és tulajdonságát. Öt szintet különböztetünk meg egymástól: chipped (csorba), flawed (hibás), átlagos, flawless (hibátlan) és perfect (tökéletes). A már tulajdonunkban lévő (fel nem használt) köveket úgynevezett Gem Shrine-okban tudunk javítani, amelyek az igazat megvallva oly ritkák, hogy mi is csak mindössze egyszer találkoztunk ilyennel. Ha megérintjük ezt a bizonyos szentélyt, az kiválaszt valamilyen ékkövet a nálunk találhatókból, s annak feljebb javítja tulajdonságát. Ha pedig nincs nálunk semmilyen kő, akkor se szomorkodjunk, mert a jutalmunk az lesz. Létezik egy másik megoldás is a csiszolásra, ehhez a második fejezetben említett Horadric Cube-ra lesz szükségünk. Ugyanis, ha ebbe a bizonyos ereklyébe belehelyezünk három ugyanolyan követ, és



kombináljuk őket, egy darab, jobb minőségű ékkővel leszünk gazdagabbak. Rengeteget kell gyűjtögetni ahhoz, hogy megtaláljuk a számunkra legértékesebbeket, de ne adjuk fel, és lehetőleg ne pazaroljuk el a talált kincseket. A sok gyűjtögetés idővel majd meghozza gyümölcsét.

Végül pedig íme a fellelhető ékkövek listája és azok tulajdonságai táblázatba szedve. Reméljük, hogy hasznotokra válnak!

HORADRIC CUBE RECEPTEK

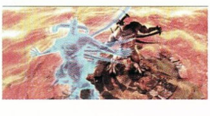
Ezt a tárgyat ugyancsak ötletes újításnak tartjuk, igen kellemes meglepetés, amelynek segítségével kalandjaitok még izgalmasabbá válhatnak. A Horadric Cube nem más, mint egy doboz, amelyhez a második fejezet második küldetésében juthatunk hozzá. Azt bizonyára már sejthetitek, hogy nem csupán arra használhatjuk, hogy a fontosabb feladatokhoz (Act II - második küldetés, Act III - harmadik küldetés) összeillesszük a szükséges varázstárgyakat, hanem - mint valamilyen fantasy-lábosban -, különböző érdekességeket főzzünk ki, és készítsünk el magunknak. Ha viszont nem érdekel Téged a kísérletezés eme világa, akkor is örömmel üdvözölheted ezt a kis ládát, hiszen bármikor kitöltheted a belsejét valamilyen cuccal, ugyanis a doboz 4x3 mennyiségű foglalattal rendelkezik.

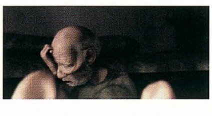
Már beszéltünk arról, hogy segítségével hogyan lehet köveket csiszolgatni, de ezen kívül rengeteg más tárgyat is kombinálhatunk benne. Készíthetünk vele erős varázsitalokat, érdekes varázstárgyakat és ráadásul átjuthatunk vele a Diablo 2 titkos pályájára, ahol több mint 500 tehén – és persze pár fergeteges varázstárgy - várja a felkoncolást. Egyszóval - ahogy Decard Cain is megmondta -, csupán próbálgatni kell! Igen ám, de ez nem olyan egyszerű feladat, hiszen annyi minden áll a rendelkezésünkre, hogy sokszor nehezen találhatjuk meg a használható komponenseket. Ezért úgy gondoltuk, összeállítunk Nektek valamilyen - viszonylag bőséges - listát, amelybe bármikor belelapozhattok, ha főzőcskézni támad kedvetek. Örömmel vennénk, hogy ha ezeken a recepteken kívül nektek is van valami a tarsolyotokban, azt elküldenétek nekünk. Szívesen megosztanánk másokkal is információitokat, ezért ha tehetitek, írjatok!

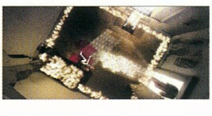
SZENTÉLYEK (SHRINE) ÉS FORRÁSOK (WELLS)

Kalandozásaink során találkozhatunk szentélyekkel és forrásokkal, amelyek hosszabb-rövidebb időre kisegíthetnek minket a bajból, illetve különleges tulajdonságokkal ruházhatják fel karakterünket. Használatukhoz egyszerűen rá kell klikkelni a szentélyre vagy forrásra.

Chris&Sasa







HEAVY METAL F.A.K.K.2

StartBox

Fejlesztő: Ritual Entertainent
Kiadó: Take 2
Web: www.ritual.com

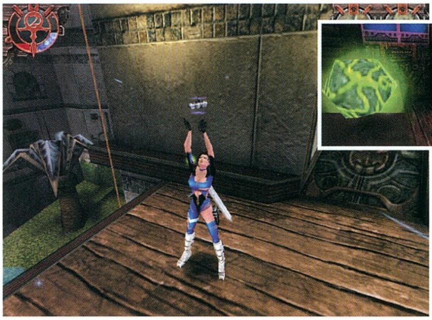
A Gathering of Developer játékkiadóra azt hiszem, egy rossz szavunk sem lehet, hiszen napjainkban és a közeljövőben nem mindennapi játékokkal fognak megjelenni a nyári uborkaszezon harmatosabb termésében. Az e hónapban bemutatott Kiss The Psycho Circus mellett végre kiadásra került a Ritual Entertaintment Heavy Metal F.A.K.K. 2 című játéka, amelyet hamarosan a Nocturne motorral muzsikáló Blair Witch Project és a minden képzeletet felülmúló Max Payne követ. Heavy Metal, a rajzfilmek iránt érdeklődőknek azt hiszem, azonnal leesik a tantusz, hiszen ezt a címet viselte a hetvenes években megjelent, és azóta kultusszá vált rajzfilmegyveleg, amelynek millenniumi kiadása hamarosan debütál az Egyesült Államokban, majd ezt követően a honi mozik is műsorra tűzik majd. A különös képi világgal készített kultrajzfilm hatására a Ritual Entertaintment úgy döntött, hogy elrugaszkodva tőle, de annak hangulatát magukba szívva elkészítik legújabb játékukat, amely legalább akkora érdeklődésre számíthat, mint ezt megelőző munkájuk, a SIN. Még mielőtt a F.A.K.K. 2 kivesézésébe belekezdenék, le kell szögeznem, hogy a Quake III Arena motorját használó program minden képzeletet felülmúló látvánnyal ajándékozza meg a third person műfajt kedvelő rajongótábort. A Q3A engine soha nem látott fényében ragyog, de, hogy elég-e mindez a játék üdvösségéhez, azt hamarosan megtudjátok.

A TÖRTÉNET

A Heavy Metal története csakúgy, mint hasonszőrű társaié nem éppen eget rengető. Történt ugyanis, hogy a bolygónkat körülvevő energianyaláb valamilyen úton-módon megsérült. A föld lakói kétségbeesetten figyelték a meg-megvillanó burkot, de azt soha nem gondolták, hogy életük nemsokára gyökeres fordulatot vesz. Az energiamező gyengeségét kihasználva idegen erők szállták meg a földet. Az invázió sikeresnek bizonyult, kétségbeesés lett úrrá a planéta lakóin, akik tehetetlenül várták pusztulásukat. A remény azonban a fiatal lány, Julie képében elérkezett megvillantva ezzel a szabadság szikráját. A harc megkezdődött, s a küzdelem kimenetele csak rajtad múlik. Vedd hát kezedbe az irányítást.

A JÁTÉKMENET

A Heavy Metal játékmenete leginkább a Tomb Raiderre emlékeztet azzal a különbséggel, hogy a játék képi világa és hangulata sokkal színesebb és érdekesebb, mint a kategória jelenlegi királynőjének tartott Lara Crofté. A 29 pályából álló történet minden egyes fejezete gyönyörűen rajzolt textúrákkal borított, alaposan megtervezett pályákat takar. Minden egyes fejezet más és más hangulati elemekkel manipulálva visz színt a játék életébe, és szünteti meg a third person akció-platform játékokra eddig jellemző monotonitást. A képi világ mellett mindenképpen meg kell említenem Julie mozgáskultúráját, amely új dimenziókat nyit a kategória berkeiben. A szokásos gyaloglás, futás, ugrás és guggolás mellett Julie képes köteleken és különböző indákon mászni, rudakon csimpaszkodni, és felhúzva magát akár lajhármászásban haladni. Mindezek mellett lehetőségünk nyílik falnak lapulva végigaraszolni keskeny párkányokon és az élővilágot felhasználva szituációkat megoldani. Jó példa erre a játék Training módjában alkalmazható parittya, amelyet használva felhívhatjuk a szobában ugrándozó élőlények figyelmét. Tegyük fel, hogy ketrecbe zárva sínylődünk és a szabadulásunk kulcsa a földön fekvő kapcsoló képében pár centivel zárkánk előtt hever. Ha ekkor parittyánkat megsuhogtatjuk, és a kapcsoló felé elhajítunk a benne lévő követ, akkor a ketrec körül ugrándozó teremtmények ész nélkül a kavics után loholnak, és rálépnek a kapcsolóra. Az is előfordulhat, hogy utunkat húsevő növény állja. Ekkor ismételten parittyánkra lesz szükségünk, amellyel el kell kábítani valamelyik ugri-bugri állatkát, majd nyakon csípve azt bele kell hajítani a virág közepébe. Szerencsére a Heavy Metal a legvégső pillanatáig rákényszerít arra, hogy kihasználjuk a terep és a tereptárgyak adta lehetőségeket. A játék ebből adódó interaktivitása gondolkodásra késztet, és nem enged elveszni az agyatlan lövöldözés és kaszabolás sablonos játékmenetébe. A F.A.K.K. 2-t tovább színesíti a történetében helyett kapott NPC-k szerepe, akik aktív részesei a játéknak. Mindenképpen érdemes beszélni velük, mert érdekes és értékes információk, valamint felszerelések birtokába juthatunk a társalgások alkalmával. A játék készítői szerencsére ügyeltek arra, hogy a kulcsfontosságú karakterek automatikusan megszólítsanak minket, ezáltal elkerülték azt, hogy a türelmetlenebb és figyelmetlenebb játékosok végleg elakadjanak az



amúgy lineáris játékban. Ha már a linearitásnál tartunk, meg kell jegyeznem, hogy a Heavy Metal csak egyféleképpen játszható végig, ebből adódóan „képtelenség" benne elakadni. Az átgondolt pályaszerkesztésnek köszönhetően eltévedni is lehetetlen, ezért úgy gondoltam, hogy felesleges végigjátszást készíteni hozzá. Azonban, ha valakinek mégis beletörne a bicskája, nyugodtan írjon nekem E-mailt, szívesen segítek rajta. A Ritualos fiuk szerencsére nem csak a pályaszerkesztésre és az NPC-kre figyeltek kellőképpen, hanem az adott fejezetben elhelyezett gépekre, kapcsolókra és logikai feladványokra is nagy súlyt fektettek. Az életünkre törő ellenfelek nagy része ésszel is legyőzhető, mivel a tömegesen támadó bestiák közelében biztos elhelyeztek néhány rájuk görgethető követ, megnyitható gázcsapot, vagy kötelet, amelynek végén hatalmas súlyok várják, hogy a fenevadak nyakába hulljanak. Mindent összegezve a készítőknek sikerült valami egyedi, gondolkodtató és körültekintően felépített világot építeni, aminek köszönhetően e területen etalonná varázsolták csemetéjüket.

A HARCRENDSZER ÉS A FEGYVEREK

Hiába a tökéletesen kivitelezett pályák, a gyönyörű grafika és a lebilincselő játékmenet, ha ezek mozgatórugója, a kihívás és annak leküzdését szolgáló harcrendszer nem illeszkednek hozzá szervesen. A készítők is tisztában voltak ezzel, ezért a lehető legjobb harcrendszerrel és legváltozatosabb fegyverarzenállal ruházták fel játékukat. A könnyedén elsajátítható harcrendszer sajátossága, hogy Julie esetenként két tárgyat is használhat egyszerre, ebből egyenesen következik, hogy megkülönböztetünk egy- és kétkezes fegyvereket, továbbá pajzsokat. A F.A.K.K. 2-ben hat különböző kategóriába sorolták a felszereléseket. Az elsőben egymástól homlokegyenest különböző tulajdonságú (egyszerű, tüzes, villámot szóró és a gigantikus, kétkezes kard) egy- és kétkezes kard, láncfűrész és egy bárd található. A második csoportba sorolták a három különböző parittyát (kő, gáz és robbanólövedékkel működőket) és a védelmi célokat szolgáló pajzsokat. A harmadik kategória ismét a távolsági fegyvereknek ad otthont. Itt kapott helyet, az egykezes plazmasugarat lövellő számszeríj, az ugyancsak egykezes uzi és pisztoly, valamint a két kézbe fogható egy-egy gépfegyver. A negyedik osztályban az időzített bomba és a klasszikus rakétavető található, míg az ötödikben a kétfunkciós shotgun (sörétes puska és gránátvető egyben), a sorozatlövésre alkalmatos ugyancsak két tulajdonsággal megáldott chaingun (sorozatlövő és ionsugár funkciók), a lángszóró, a magvak kilövésére alkalmas mordály és a rovarokat megidéző kürt kapott helyet. A hatodik és egyben legutolsó csoportba sorolták az egészségünkért felelős üvegcséket. A szokásos Health potion mellett itt megtalálható a víz utánpótlására alkalmas lötty és a körénk védelmi gyűrűt megidéző flaska is. Gondolom, a leírtakból egyértelműen kiderült, hogy a készítők nem fukarkodtak a különböző gyilkoló gépek terén, amit a használatos fegyverek

száma mellett sajátos támadási módokkal is megfejeltek. Ezeket a különleges mozgáskombinációkat pofonegyszerűen megtanulhatjuk a játék trainingjében. Summa summarum a Heavy Metal könnyen elsajátítható és tökéletesen használható rendszerrel lett megáldva, olyannal, amelyet minden hasonszőrű társának érdemes lesz megörökölnie.

ELLENFELEK ÉS FŐGONOSZOK

Újabb piros pont a designereknek. A programban megtalálható életünket megkeserítő lények tökéletesen lettek modellezve. Minden egyes ellenfél ellen más és más technikát kell alkalmaznunk, hogy leküzdjük azokat. A le-lecsapó madarak elől pl. érdemes félreugrani, majd mikor azok belefúródtak az anyaföldbe, egyetlen csapással végezhetünk velük. Ugyanez a logikus és agyafúrt játékmenet jellemzi a program főgonoszait is. Mindegyiknek megvan a maga gyenge pontja, amelyet megtalálva „könnyűszerrel" végezhetünk velük. A mesterséges intelligencia terén sem kell a programozóknak szégyenkezniük. A beépített AI ugyan messze elmarad az etalonnak számító Half Life-tól, ám ennek ellenére megérdemli a jó osztályzatot. Az AI-nak köszönhetően élvezetes és tudatos harcot folytathatunk a kreatúrákkal. A F.A.K.K. 2-ben található teremtmények száma az egyetlen, amivel nem vagyok megelégedve. Összesen körülbelül 20 különféle bestiával találkozhatunk, ami így leírva soknak, ám a játékban egyértelműen kevésnek tűnt.

KEZELHETŐSÉG

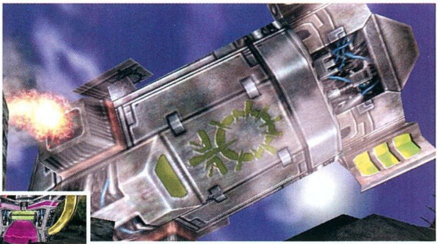
A leírásban már ejtettem pár szót a program szerves részét képező „Trainigről", amelyet mindenképpen érdemes végigjátszanunk. Itt pofonegyszerűen elsajátíthatjuk a játék irányítását, a különleges mozgáskombinációkat és támadási formákat. Természetesen a billentyűkiosztást kedvünkre változtathatjuk és alakíthatjuk saját szájízünk szerint. A stílusra jellemző gyermekbetegségekkel (lassú reakció a billentyűzetre, falba sétáló ellenfelek) szerencsére nem találkoztam. Mindent összegezve a végigjátszás során egyszer sem ütköztem a kezelhetőségből adódó, őrületbe kergető akadályokba.

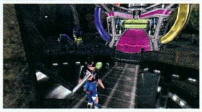
ZENEBONA ÉS LÁTVÁNYVILÁG

Remélem, a képekből egyértelműen kiderül, hogy a Heavy Metal az eddig készült legszebb PC-s játék. A Quake III Aréna motorja ismét bizonyított. Gyönyörű textúrák, tükröződések, ívek, fények és egyfolytában mozgásban lévő organikus alakzatok sorozatával találkozhat a játékos. Minden egyes tereptárgy kidolgozott borítást kapott, amelyet a tárgyakra jellemző magas poligonszám még szemet gyönyörködtetőbbé varázsolt. Egyetlen kifogásom az NPC-k kivitelezésével akadt. Az általunk irányított Julie részletesen kidolgozott, míg a többieket általában elnagyoltan készítették el, pontosabban a múlt hónapban bemutatott Vampire the Masquerade hőseihez képest szürkének tűnnek. A látottak azonban túlszárnyalhatók, hiszen ez az első játék, amely a Q3 motorját használja. Biztos vagyok benne, hogy az id-motorral sorra érkező fejlesztések egyre jobban kihasználják az engine-ben rejlő lehetőségeket. A csodálatos képi világhoz tökéletes zenei aláfestések és hanghatások dukálnak, melyeket meg is kapunk a programtól. A dinamikusan változó zene hibátlanul követi a történetet, varázslatos hangulatot áraszt magából. A hanghatások ellenben inkább csak a középmezőnybe sorolhatók. Az összes hangkártyát támogató (A3D. EAX) térhatású hang sajnos néha meg-megakad. Az Aureal kártyák tulajdonosai a legújabb kártyadriver letöltése után is hanghibákkal találkozhatnak. Ha eleged van a nyögdécselő zenebonából, jobban teszed, ha az opciók menüben kikapcsolod a 3D-s támogatást.

AZÉRT SEMMI SEM TÖKÉLETES... VAGY MÉGIS?

A Ritual Entertaintment előző munkája a programhibáiról elhíresült SIN volt. A bugoktól hemzsegő jobb sorsra érdemes





First Person Shootert ezeknek a bakiknak köszönhetően utolérte végzete. A készítők azonban nem estek újra ugyanabba a hibába, aminek végeredményeként bugmentes játék készült. Legalábbis én nem találkoztam eggyel sem. A szokásos illesztési hibák, egymásba érő szereplők, irányításbeli gondok egyikével sem szembesültem. Egyedül a hangkártyákból adódó kellemetlenségek, valamint a rövidke játékidő keserítette meg az életemet. Sajnos a F.A.K.K. 2 egyetlen hétvége alatt végigjátszható. Ha szigorú akarok lenni, azt kell mondanom, hogy a második végigjátszáshoz szükséges játékidő nem több mint 6-8 óra, ami igazán nem sok, főleg, ha arra gondolunk, hogy a vásárló 10000 Ft kiadását követően egyetlen nap alatt végigrohan a játékon. Ennek ellensúlyozására kerül általában a játékokba a többjátékos mód, ami most kimaradt. Emiatt, azt hiszem, nem ítélhetjük el a készítőket, mivel ez a stílus nem igazán a Multiplayer módra lett kitalálva. Legalább is én a Tomb Raiderekből sem hiányoltam a többjátékos opciót, esetleg a „Cooperative" módot, amellyel színesebbé tehették volna a játékot. Eme apró nüánsz ellenére az utóbbi hónapok legjobb egyjátékos módra kiélezett programját kapjuk, ami igencsak dicséretes teljesítmény napjaink tucatszámra megjelenő, átgondolatlan, csillogó-villogó csodáival szemben.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.fakkyou.com
www.godgames.com
www.heavy-metal.net
www.ritualistic.com
www.hm2kmusic.com
www.fakk2central.com
www.thethreshold.com
www.KNAC.com
www.restless.com
www.billyidol.com
www.sinthemovie.com

AZ A FRÁNYA GÉPIGÉNY

Elérkeztünk hát ahhoz a ponthoz, amely általában szomorúan érintheti a kisebb gépek tulajdonosait. A tesztgépen (Celeron 550, GeForce 256, 128 MB Ram) a maximális részletességre állított program tökéletesen muzsikált. 800*600-as felbontásban a Framerate egyszer sem esett 60 képkocka alá, azonban 300-as Celeronon TNT 1-en hasonló beállítások mellett néha játszhatatlanul szaggatott. Kesergésre azonban semmi ok, mivel a grafikai beállítások megváltoztatásával a gyengébb gépparkkal rendelkezők is játszható sebességet csiholhatnak. A beállítások következtében lebutított látványvilág ellenére is a legszebb játékkal találkozhatnak azok, akik belevágnak Julie kalandjaiba. Érzékelhetően csúnyább grafikát csak a 32-64 MB Rammal rendelkezők tapasztalhatnak, akik kénytelenek lesznek a textúrák minőségét a legalacsonyabb (Low Quality) módba kapcsolni, mivel a részletesebb megjelenítés mellett, a kevés memóriának köszönhetően, az állandó swappelés miatt a program játszhatatlanul lelassul. Végeredményképpen le kell szögeznem, hogy a Heavy Metal magas poligonszámának és nagyfelbontású textúráinak ellenére „szerény" gépigénnyel rendelkezik, amivel bebizonyítja a Q3A motorjának létjogosultságát.

ÖSSZEFOGLALVA

Végre olyan játék, mely utózöngéjének megírása nem állít nehéz feladat elé. A Ritual Entertainment fejlesztő csapata tökéletes munkát végzett. A már említett, részletesen felépített világ és annak atmoszférája maga mögé utasítja a konkurens ellenfeleket. A F.A.K.K. 2. grafikája, hangulata, kezelhetősége és játékmenete messze túlszárnyalja elődeit, és új utat nyit a kategória előtt. Kisebb hibái ellenére az utóbbi hónapok legjobb egyjátékos akció-platform játékával szembesülhetnek azok a játékosok, akik késztetést éreznek arra, hogy belekóstoljanak ebbe a különös világba, sőt, még az sem elképzelhetetlen, hogy az akciójáték szó hallatán eddig sikoltozva elmenekülő emberkék is titkon feltelepítik a Heavy Metalt, majd ikonját Diablóra átnevezve az éj leple alatt hajnalig játszanak. Summa summarum, ezt a játékot mindenkinek látnia kell, mert jó, nagyon jó!!!

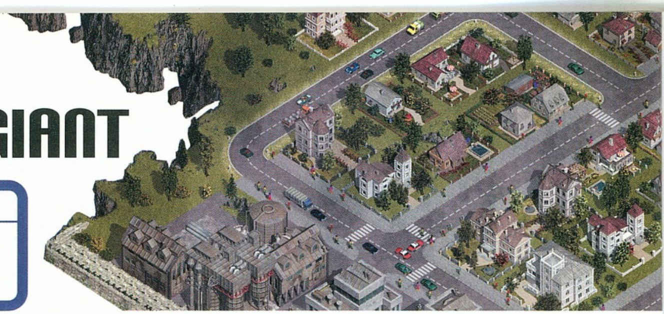
Sasa
Sasa@vogel.hu

GRAFIKA	25/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

94

P300, 32MB RAM, 200MB HDD, D3D, 3DFX

TRAFFIC GIANT



StartBox

Fejlesztő: JoWooD
Kiadó: JoWooD
Web: www.jowood.com

Igazán nem lehet állítani, hogy manapság a piac dúskálna a jobbnál jobb stratégiai játékokban, legalábbis ha a választékot a mindent elárasztó akció-kalandokéhoz, vagy az autósjátékokéhoz viszonyítjuk. Mondjuk az is igaz, hogy a stratégiai játékok, azon belül is főleg a gazdasági jellegűek, olyan fajta lelki-szellemi beállítottságot követelnek meg (ahhh...), amely – teljesen természetes módon - a vásárlóközönség zömét kitevő tizenéveseknek csak némelyikénél, ha fellelhető. Éppen ebből kiindulva már az elején figyelmeztetek mindenkit, hogy az elkövetkező 3 oldalon ismertetésre kerülő játék a koraéretteket kivéve 25 év alattiaknak nem ajánlott. Na, nem a játék kiváltotta lelki-idegi sokkhatás kockázata miatt, éppen ellenkezőleg: mivel itt kő-kemény „tömegközlekedés az élet show-ja", vagy más szóval „hely, de nagyon jó agyonnyomatni a belünket a tömött buszokon" témakört – helyesebben mondakört - feldolgozó gazdasági stratégiáról van szó, ezért ide a rozsdás bökőt (na, hova mutattam?....), hogy a vérbő akciójeleneteken nevelkedett, látványos fény és hangeffektekhez szokott ifjúság már az első öt perc után magához nyúlna. Ha ezek után mégsem sikerült valakit eltántorítanom a játéktól és az ismertető elolvasásától, akkor lássuk, mit is tartogat a Traffic Giant a gyanútlan és feltehetőleg nap, mint nap utazni kényszerülő játékos számára.

A mottó tehát a városi tömegközlekedés megszervezése

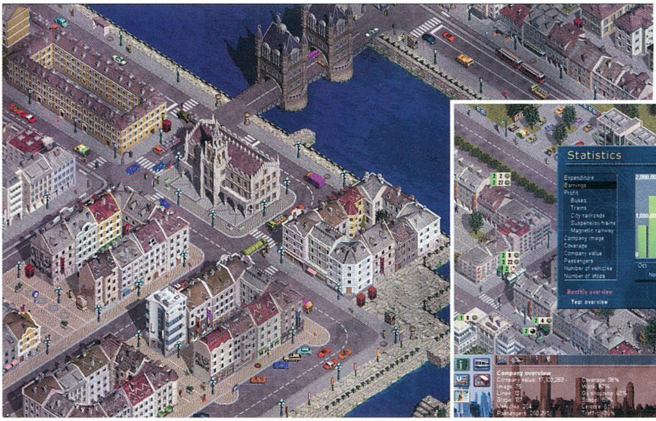
olyan városban, amely paradicsomi boldogságban leledzik, ugyanis lakói egytől egyig személygépkocsival járnak-kelnek, intézik mindennapos dolgaikat. A tömegközlekedés rémségeit csak az ilyennel megátkozott városokból idemenekült emberek elbeszéléseiből ismerik. Feladatod tehát az, hogy bebizonyítsd: a tömegközlekedésnek igen is van létjogosultsága abban a világban, ahol minden tökéletes! Hiszen saját személygépkocsijukban utazva soha nem fordulhat elő, hogy véletlenül más piszkába ülnek, vagy, hogy anyagi javaiktól tudtuk nélkül megfosztják őket, netalántán nem élik túl a két utcára szóló, ám két napra sikeredett kis kiruccanást. Ám, ha utazáshoz tömegközlekedést vesznek igénybe, akkor mindez az élmény már az övék is lehet! Na persze nem így kell beadnod a dolgot, csináld úgy, mint vezető politikusaink, vagy mint a TV-n keresztül árusító kereskedők!

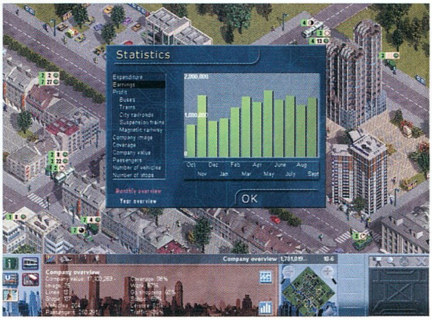
A sokat sejtető röpke intró után rögtön választás elé kerülünk: vágjunk egy soha véget nem érő történetbe, vagy esetleg nagy ívű karriert kezdjünk? Bárhogy is választasz: a feladat adott, a végzet itt is, ott is utolér! Tömegközlekedést a népnek! A nehézségi szint mellett azt is belőheted, hogy realisztikus, vagy egyszerűsített közlekedési körülmények közt szeretnél-e tevékenykedni. Némi sikerélmény és lelki vigasz érdekében a magam részéről a legkönnyebb szintet és a realisztikus megjelenítést javallanám.

A játékteret „kis és nagy" jelzővel illetett városok alkotják, ezekben kell helytállnod, vagy mint közlekedésszervező, vagy mint vállalkozó. Az előbbi szerepében valamiféle BKV vezér bőrébe bújhatsz, ebben a szituációban ugyanis nem kell versenytársra számítanod. Ám - szemben a BKV vezérrel - ekkor sem szivathatod a város lakóit kényedre-kedvedre, ugyanis teljesítményednek több pontból álló elvárásnak kell egyidejűleg megfelelnie ahhoz, hogy eme címeres megszólítást kiérdemelhesd.

Vállalkozóként igyekezetedet a konkurencia mielőbbi megfojtására kell összpontosítanod, de legalábbis jobb teljesítménymutatókat kell elérned, mint ő. Versenytársad pedig - akit alakíthat a gép, de hálózaton keresztül akár még élőlények is - a nem mindennapi kihívások mellett igyekszik majd ott keresztbe tenni neked, ahol csak lehet.

A „kis" és „nagy" városok között leginkább a lélekszám tekintetében és a beépített terület kiterjedésében láttam különbséget, de igazából a nagyobb városokat is meglehetősen kicsinek találtam. Ráadásul az arculat végig ugyan az marad, a település lélekszáma nem változik, nem épülnek új épületek, sem új utak, így az animált gyalogos és autósforgalom, ill. az építkezéseket imitáló háttérzajok ellenére is igen statikusnak tűnik az egész. Nem találkoztam soha



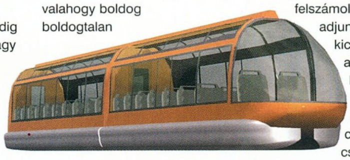


egyetlen út- vagy közműkarbantartás, népünnepély, netán tüntetés miatt lezárt utcával sem. Igaz, lehet, hogy ez azért van, mert a kinézetre takaros, ám viszonylag szürke helyszínek az angolosan csengő nevek ellenére közép-európai, elsősorban katonás fegyelmezettséggel működő német kisvárosokat modelleznek.

A kezdet kezdetén – érthető módon - cégünk teljes közutálatnak örvend, így amikor polgáraink autó helyett végre tömegközlekedést is használhatnának, akkor azok egy

fintorral elintéznek minket azzal, hogy rém ciki olyan buszon utazni, amelyre a szomszéd semmi pénzért föl nem szállna. Bizony, városunk lakói nem akármilyen rátartiak (és gyarlók) ám, kegyeikért keményen meg kell küzdeni! Eme hozzáállásuk egyenes következménye, hogy felszíni járműveink, mindaddig, amíg az autós forgalom nem csökken legalább a felére, óriási dugóban kénytelenek vergődni. Közben persze a várakozó, a „társas utazás" iránt némi érdeklődést mutató utasok száma egyre csak duzzad, türelmük pedig egyre olvad, míg végül hátsójukat fagylaltként fel nem ajánlják cégünknek. Szóval, ez ördögi kör, amelyet rendkívül nehéz négyzetesíteni. Ráadásul egy kis figyelmetlenséggel mi magunk is lehetünk gigantikus közlekedési káosz okozói. Például olyankor, amikor egy gyenge pillanatunkban úgy döntünk, hogy hármas átszállóhellyé avanzsálunk valamelyik frekventált környéken lévő busz-, vagy villamosmegálló-helyet. Járműveink ugyanis, ha kell, ha nem órákig képesek a megállóban dekkolni, ami – előző sáv híján – mind saját közlekedési eszközeinket, mind az autósokat veszteglésre kényszeríti. Ha eléggé ügyesek voltunk – saját tapasztalatból beszélek –, akkor a városnyi kiterjedésű dugó és a masszív veszteség garantálható. Szerencsére a vesztegIő járműveink kimentésére nem túl úri, mondhatni erkölcstelen megoldás is kínálkozik, mégpedig az, hogy a kiszemelt buszról vagy villamosról letessékeljük az utasokat, majd az így megüresedett járművet olyan megállónál állítjuk csatasorba, ahol a közhangulat már igencsak „forradalmi". Persze, előfordul, hogy ez a trükk fordítva sül el az olyan megállóhelyeken, ahol az óriási forgalom miatt az üres jármű kénytelen a beérkezésre váró tömöttek mögé sorolni. Hosszabb távon pedig ez a fajta zsonglőrködés egyébként sem jelenthet megoldást, mivel e mellett nem tudunk időt szakítani egyéb fontos tennivalókra, pl.: új járatok beindítására, a járművek upgrade-elésére, közvélemény kutatásra stb.

Egyébként feltűnő – és részben talán a tetű lassú fel- és leszállásokkal magyarázható -, hogy az autósforgalom mindaddig hulla folyamatos, amíg valamilyen járatot be nem indítunk. Ugyanis amint járműveink megjelennek, valahogy boldog boldogtalan

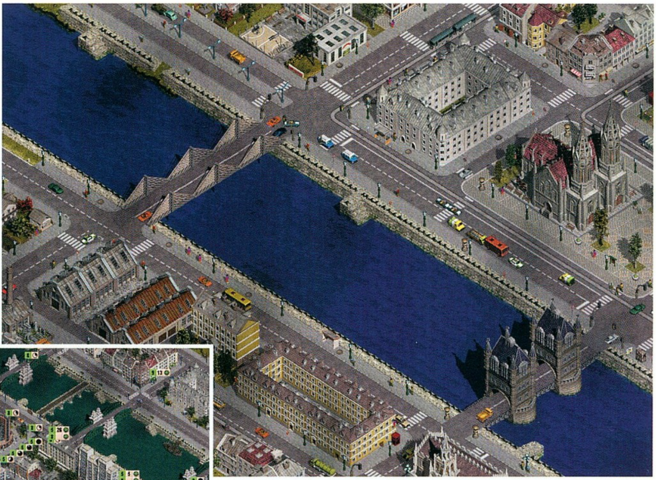


autóba vágja magát, és tuti arra veszi az útját, ahol mi valamiféle tömegközlekedést szeretnénk meghonosítani. Az is nagyon érdekes, hogy a játékban a „két pont között a legrövidebb távolság az egyenes", vagy a „haladj torony iránt" alapelveknek éppen az ellenkezője érvényesül. Vagyis ha például Tahófalvi Manó autójával elindul szerencsét próbálni a lakóhelye tőszomszédságában foszforeszkáló kaszinóba, akkor tuti biztos, hogy teljes városnézést is az útvonalába iktat, és az úti céljára homlok egyenest ellentétes irányba indul el. Hát csoda, hogy az egész város a feje tetejére áll?

Szolgáltatásainkat több módon is népszerűsíthetjük. Egyrészt a megfelelő járatsűrűség és a jól elhelyezett, leginkább fedett-fűtött megállók révén, másrészt azzal, hogy a médiában hirdetésekkel, ingyenes utazási lehetőségek felkínálásával vesszük le a lábukról a még ódzkodó emberszabásúakat. Ha még ez is kevés a közutálat felszámolásához, akkor adjunk az átlagosnál egy kicsit magasabb bért alkalmazottainknak. Ez utóbbiért cserébe modoruk durva pokrócból egy csapásra „selymes csipkésbe" megy át, ami még a cégünket heccből fikázó polgárokat is képes járműveink fedélzetére csalni. Egyébként a TV és rádióhirdetések nagyon költségesek, és hatékonyságuk erősen megkérdőjelezhető. Ajánlatos gyakran menteni, és gubanc esetén visszatölteni az állást, mert egyetlen általunk előidézett közlekedési baleset az addig kín keservvel feltornázott

népszerűségünket szempillantás alatt romokba dönti.

Járműparkunkat eleinte csak rozzant, kiskapacitású autóbuszokból és egyféle villamosból alakíthatjuk ki. Később a nagyobb befogadóképességű, ám drágább, magasabb üzemelési, és karbantartási költségű típusok is megjelennek, ezen kívül repertoárunkat olyan utópisztikus csodákkal is kibővíthetjük majd, mint a függővasút, vagy a mágneslebegtetésű vasút. A baj ezekkel csak az, hogy mire megjelennek, mint választható közlekedési eszköz, addigra már



a teljes tömegközlekedési hálózatot kiépítettük busz és villamosjáratokkal.

ÉRTÉKELÉS

A legnagyobb ellenérzést az irányítás váltotta ki belőlem, mely annyira bonyolult és nehézkes, hogy aki gyors használatát képes

megtanulni, az bátran nekifoghat gyufaszálakból atomreaktort építeni. Például a járművek a játéktéren keresztül nem érhetők el, utasítások sem adhatók nekik, beazonosításuk pedig felér egy Mars expedícióval. Hihetetlen, hogy a hat évvel ezelőtt kijött Transport Tycoonban mennyivel egyszerűbben oldották meg az irányítást!

Aztán ott van a már üzemelő járatok vonalának utólagos módosítása is, ami külön élmény. Ráadásul ennek életbe léptetése után olyan helyzet áll elő, mintha teljesen új járatot indítottunk volna be. Ez abban nyilvánul meg, hogy az összes itt közlekedő járművünk - akármilyen tömve is volt a módosítás előtt - tök üresen kezd el rohangálni, a megállók pedig teljesen kiürülnek, mert a korábban lelkes utazó közönség hirtelen amnéziába esik, és úgy tesz, mintha életében először utazna azon a járaton. A pénz nyelvére lefordítva mindez azt jelenti, hogy amíg vissza nem áll minden a régi kerékvágásba, az adott vonal csak veszteséget fog termelni. Mellesleg döntéshozatalunk pénzügyi vonzatait lehetetlen azokból az információkból előre megítélni, amelyeket a játék opciói felkínálnak.

Hiába vannak különféle árak, költségek, díjak stb. feltüntetve, azokból nem lehet kiszámítani, hogy pl.: adott járatot érdemes-e bevezetni, vagy, hogy a legnagyobb haszon milyen típusú, illetve kapacitású járművek üzemeltetésével érhető el az adott járaton stb. E tekintetben még az sem számít enyhítő körülménynek, hogy nem ez az egyetlen ilyen jellegű játék,

amelyikben épp csak a lényeget szúrják el.

Mint említettem, a városkép meglehetősen statikus, a kissé sivár játékmenetbe csupán a jelesebb eseményekkor játszott videó betétek lopnak némi színfoltot. Zenét minden forrásból hallgathatunk, kivéve a játékot, amelyből ezt, ki tudja miért, teljesen kihagyták. A hanghatások élethűek, a grafika is megteszi, bár nem kerülgetett az ájulás´tőle. 800x600 feletti felbontás esetén kukkolhatunk is úgy, hogy kijelöljük valamelyik mozgó járművet, vagy gyalogost, ezeket aztán a jobb alsó négyzetben titkos kameránk folyamatosan nyomon követ. Értelmét azonban nem nagyon láttam, mivel lakosaink utazási szokásainak ilyetén való kiszaglálására egyszerűen nincs időnk. Szóval a készítők egy-két dologra - mint például a lakosok életkörülményeinek élethű modellezése - hihetetlenül nagy hangsúlyt fektettek, sőt cizellálltra dolgoztak ki, más, szintén fontos szempontokat – lásd irányítás - pedig elhanyagoltak. A játék legnagyobb pozitívuma a nem mindennapi kihívás, bizony az ember leizzad, amíg a siker belátható közelségbe kerül. A darab tehát nem

egyértelműen rossz, ám minden igyekezet ellenére valahogy annyira sótlanra sikeredett, hogy ellentétben például a már említett Transport Tycoonnal, még akkor sem éreztem ellenállhatatlan vágyat a játék folytatására, amikor már kezdtem belejönni az irányításba. Azt gondolom, hogy a gazdasági stratégia kedvelői még a viszonylag szegényes választékból is találhatnak időtöltésre a TG-nél sokkal élvezetesebb játékot.

RAVEN (N.Tibor)

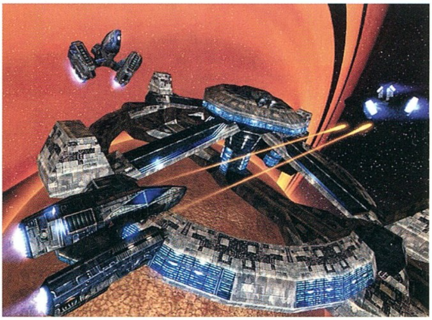
Vannak dolgok,
amikhez könnyen
hozzászokik az ember..
Amptron
PIII-3WMV - Micro-ATX
támogatja az Intel PIII FC-PGA (Coppermine) & Celeron PPGA CPU-t
integrált 2XAGP video, hangkártya , AMR slot
PII-3748LMT - Slot 1/Socket-370 100MHZ
integrált UMA AGP video, 3D hangkártya, LAN, HSP v.90 Modem, Twin CPU opció,AT/ATX power.
PIII-3754LM - Micro-ATX Socket-370 133 Mhz
integrált UMA AGP video, PCI 3D hangkártya, 10BaseT/100BaseTX LAN, HSP v.90 modem.
PIII-3WDMV - Micro-ATX
támogatja az Intel PIII FC-PGA (Coppermine) & Celeron PPGA CPU-t
integrált 2XAGP video, hangkártya, AMR slot
P6BAP-A+ - ATX Socket370 133/100/66MHz
integrált PCI 3D hangkártya, HSP v.90 Modem
K7-800LMR - ATX 200MHz
integrált PCI 3D hangkártya, 10/100BaseT LAN, HSP v.90 modem
PIII-3SLAV - ATX, Intel 815 chipset
133/100/66 MHz CPU bus
integrált 2D/3D video, 3D hangkártya,
HB Computer Kft (Fekete Edina) 1135. BP.,Reitter Ferenc u. 28/a [hbpower@matavnet.hu] Tel:06-1-2390590 TZ Team Kft (Takács Andrea) 1161. BP., Rákóczi u. 48 [tz@tzteam.hu] Tel:06-1-4064444 LAKE 1000 Kft. (Molnár Bence) 1103. BP., Dömsödi u. 1/B [bence@izi.hu] 06-1-431-8730 Pyton Kft 1214. BP., Nap u. 8 [ready@alarmix.net] Tel:06-30-9382263 PC-partner 1144. BP., Limanova tér 25 [computrans2020@matavnet.hu] Tel:06-1-3633738,06-1-4690404 Procomp Zalaegerszeg, Boszorki u. 3 [procomp@matavnet.hu] Tel:06-92-311373 Press Computer plussz Kft (Czeffer István) 1115. BP.,Somogyi u. 19 [presscom@matavnet.hu] Tel:06-1-2063753

BANG! GUNSHIP ELITE

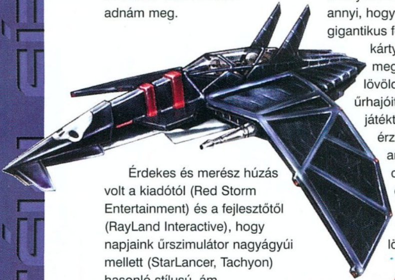
StartBox

Fejlesztő: Rayland Interactive
Kiadó: Red Storm Entertaintment
Web: www.redstorm.com/bang/index.htm

Vérbeli játéktermi akciójáték. Szükségünk van erre? Vajon nem vesztették el létjogosultságukat napjaink taktikai-stratégiai elemekkel tűzdelt honfitársaikkal szemben? Ha ezeket a kérdéseket valaki csak úgy felteszi nekem, akkor rövidebb gondolkodás után rávágnám: nincs szükség rájuk, ezt a platformot hagyjuk meg a konzoltulajdonosoknak.



Ha azonban most tenné fel valaki őket, habozás nélkül kiállnék a kategória mellett. Hogy miért? A választ a Red Storm Entertaintment berkeiben készített Bang! Gunship Elite, pontosabban a vele eltöltött hosszú és élvezetes órák tükrében adnám meg.



Érdekes és merész húzás volt a kiadótól (Red Storm Entertainment) és a fejlesztőtől (RayLand Interactive), hogy napjaink űrszimulátor nagyágyúi mellett (StarLancer, Tachyon) hasonló stílusú, ám játékmenetében homlokegyenest különböző játékkal rukkolnak ki, miközben tudják, hogy a kegyetlen kritikusok gondolkodás nélkül összehasonlítják csemetéjüket ezekkel az óriásprojectekkel. Szerintem értelmetlenül, mivel a Freelancernek a Banghez körülbelül annyi köze van, mint a Diablónak az RPG-hez.

Jómagam megpróbálok objektíven összehasonlítgatások nélkül képet alkotni a Bangről, napjaink fehér hollójáról, mely nem tűzött ki más célt maga elé, mint a látványos és élvezetes játékot, amire igenis szükség van a PC-s programok palettáján.

MIRŐL IS VAN ITT SZÓ...

A Bang!, ahogy már említettem, a lehető legegyszerűbb akciójáték, amelyben a feladatunk csak annyi, hogy a rendelkezésre álló gigantikus fegyverekkel a 3D-s kártyák összes effektjét megcsodálva szanaszéjjel lövöldözzük a gaz ellenfél űrhajóit. Ennyi! Amolyan játéktermi Afterburner érzésre gondoljatok, amikor szemünk előtt a célkereszten és az ellenfélen kívül semmi nem lebeg. Csak lövünk és lövünk és lövünk...

A KÜLDETÉSEK... MERTHOGY AZÉRT ILYEN IS VAN

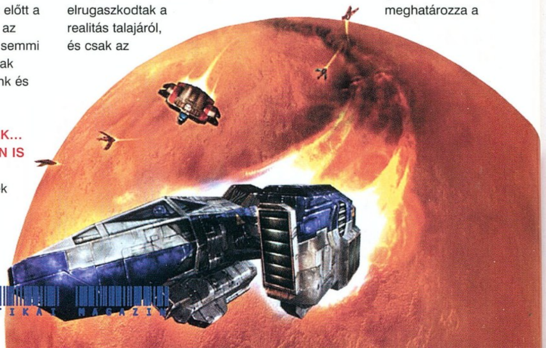
A Bang játékmenetének puritánsága ellenére nem unalmas, aminek köszönhetően képes arra, hogy ne csak percekre, hanem hosszú órákra monitor elé szegezze a könnyed kikapcsolódásra éhes közönséget. Hogy minek köszönhető mindez? Egyértelműen a küldetéseknek, amelyek annak ellenére, hogy nem késztetik igazán gondolkodásra agysejtjeinket, rendszert visznek a játékba.

Természetesen nem kell világmegváltó feladatokra gondolni: védd meg az anyahajót, pusztítsd el az összes ellenfelet hiperugrásuk előtt, és ezeknek többlépcsős kombinációja. Azt azonban meg kell jegeznem, hogy némely misszió felveszi a versenyt az X-Wing és Freelancer küldetéseivel szemben.

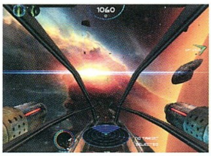
FEGYVEREK ÉS FELSZERELÉSEK

A fegyverarzenál területén RayLandék csodabogara jelesre vizsgázott! A készítők teljesen elrugaszkodtak a realitás talajáról, és csak az élvezetes pusztításra alkalmas, gyönyörűen kivitelezett mordályokra koncentráltak. A játékban található összes fegyver (pontosan 10 db.) játéktermi minőséget képvisel. A lövedékek megjelenítése és azok becsapódása szemet gyönyörködtető, ám ennek ellenére nem giccses.

Szerencsére mindegyik típus más-más tulajdonsággal és tűzerővel rendelkezik, valamint a nagyobb főellenfeleket csak az elpusztításukra alkalmas ágyúk felvétele után lehetséges megsemmisíteni, ami meghatározza a



teljesítendő feladatok sorrendjét is. Természetesen a harci eszközökön kívül felvehetünk különböző felszereléseket is. Ezek tábora azonban közel sem olyan tökéletes, mint az előbb említett



fegyvereké. Ugyanis a különböző pajzsokon, muníción és gyógyító tárgyakon kívül semmi extrával sem találkozhatunk, aminek a levét igazából a többjátékos mód kipróbálásakor isszuk meg.

KEZELHETŐSÉG ÉS HUD

Egyszerű játékmenet, pofonegyszerű irányítás. És ezzel azt hiszem, mindent el is árultam a Bang kontrollálásáról. Tulajdonképpen az egér két gombján és négy billentyűn kívül semmi másra nincs szükségünk. Egyetlen negatívumként az „Inverse Mouse" opció hiányát róhatom fel, aminek nemléte sajnos sokunk számára élvezhetetlenné teszi a játékot. A HUD-ról ellenben csak dicshimnuszokban beszélhetek. Letisztult, látványos és áttekinthető pilótafülke, semmi zavaró tényező. A radar a már megszokott „Elite" sémát követi... minek változtassunk azon, ami évtizedek óta tökéletesen működik.

MULTIPLAYER

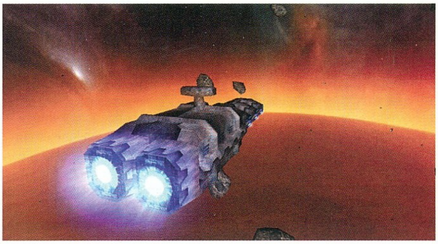
Napjaink legkedveltebb játéktípusa természetesen helyet kapott a Bangben is. A többjátékos opció a szerényebb tartalommal megáldott egyjátékos mód után kellemes meglepetést okozott. A helyi hálózaton az M Playeres és a The Zone játékszerveren indítható csaták élvezetes küzdelmet ígérnek. Őrületes tempó és fantasztikus hangulat

jellemzi az imitt-amott Quake III Arena feelinget idéző játékmenetet. A fegyverek tökéletesen alkalmasak egymás elpusztítására, ami megspékelve a látványvilággal és a tökéletesen kivitelezett 3D-s hangokkal igazi effektparádévá válhat. Negatívumként talán csak a kevéske (összesen 8 db.) űrarénát és a fantáziátlan felvehető „powerupokat" tartom. Mindent összegezve a mai trendnek megfelelően a Bang igazi fényében csak a többjátékos csaták alatt ragyog.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.rayland.com

GRAFIKA, HANGOK ÉS GÉPIGÉNY

Az előzőleg leírtakból, valamint a képekből remélhetőleg egyértelműen látszik, hogy a Bang látványvilágára egy rossz szavunk sem lehet. A gyönyörű effekteknek és az aprólékosan feltextúrázott hajóknak köszönhetően, ha csak hajszállal is, de megelőzi riválisait. A képeket elnézve, gondolom, többen felteszik a kérdést, hogy vajon kinek a gépén fog ez elfogadható sebességgel futni. A szkeptikusokat azonban el kell keserítenem. A Bang szerényebb gépeken (Celeron 300, 64 MB Ram, TNT 1) még nagyobb felbontásokban is tökéletes sebességgel fut. A Guruban töltött rövidebb tesztelés után semmi különbséget nem tapasztaltam a GeForce-szal felruházott otthoni gépemmel. A játékmenet ugyanolyan gyors volt, a játék a kisebb gépen is ugyanolyan gyönyörűen futott, „csak" nem kapcsolhattam 1280*1024-es felbontásra (ez utóbbihoz azért már a jó monitor sem árt). A gépigény területén tehát úgyszintén csak elismeréssel beszélhetek RayLandék csemetéjéről,



csakúgy, mint a hangokról, amelyek amellett, hogy tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához, teljes egészében 3D-s támogatást kaptak (A3D, EAX). A játék zenéje audió sávként lett tárolva a korongon, aminek köszönhetően a trackek váltásakor a játékmenet néha meg-megszakad. Ejnye-bejnye, de legalább ki lehet kapcsolni.

ÉRTÉKELÉS

Elérkeztem a leírás készítésének legnehezebb pontjához. Az igazat megvallva legszívesebben 90% fölött értékelném a játékot, de...

Tudom, hogy a Bang jön, lát és elmúlik. Nem azért, mert rossz, hanem azért, mert igazából semmi olyan extrával és kivételes tulajdonsággal sem jeleskedik, amely a halhatatlanok táborába emelné. Az ősidőkben is voltak hasonló, néhány napra tökéletes kikapcsolódást nyújtó játékok, de igazából csak a Katakisra, Z-Outra, Another Worldre és a Flashbackre emlékezünk. A Bang is ilyen. Szép is, jó is, „csak" kevés, mondom ezt annak ellenére, hogy a tesztelés minden perce örömöt okozott nekem. Szomorúan vettem tudomásul az internetes játékmagazinok 75%-os kritikáit, azt a lenéző legyintést, amelyet a Bang megjelenésekor automatikusan megtettek. Pedig, ha igazán belegondolunk, a múlt hónapban bemutatott Diablo 2 sem más, mint egyszerű akcióorgia. S hogy akkor mi is dönti el a játék sikerét? Talán mi, játékosok, akik nem hagyjuk, hogy süllyesztőbe kerüljenek a jobb sorsra érdemes próbálkozások. Mindent összegezve és objektívan vizsgálva a dolgokat, igazi gyöngyszemmel állunk szemben, amely tökéletesen illeszkedik napjaink csillogó-villogó csodái közé. A Bang nem játssza meg magát, nem akar több lenni, mint aminek szánták: egyszerűen JÓ!

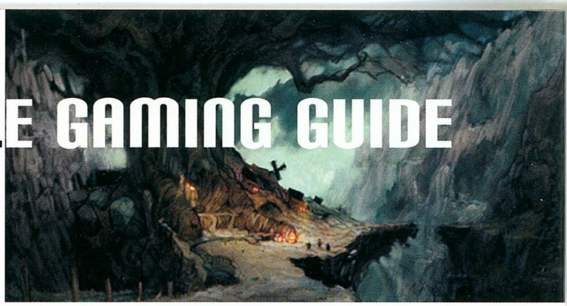
Ha engem kérdeztek, esélyt adtok neki... Tudom, hogy nem fogjátok megbánni.

Sasa
Sasa@vogel.hu

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

82

P233, 32MB RAM, 100 MB HDD, D3D



ICEWIND DALE GAMING GUIDE

PROLÓGUS EASTHAVEN

A fogadóban kérjünk egy italt a fogadósnőtől. Vállaljuk el a pinceféregtelenítést, majd tapossuk el a négy bogarat. Járjuk körbe a várost, majd keressük meg azt a halászt, aki nappal is álmodozik. Ahhoz, hogy megszabadítsuk a rémálmoktól, meg kell találnunk a dél-nyugati sarokban a vízi tündét. Amennyiben van bárd a csapatban, akkor további tapasztalati pontokért meghallgathatjuk a lány énekét. Ezután már kétség sem férhet ahhoz, hogy a szándékai tisztességesek. Vigyük el a ránk bízott kardot a megbabonázott halászhoz, majd térjünk vissza a lányhoz. Kutassuk át a házakat (az egyikben lesz egy farkasbunda, amelyet eladhatunk). Az egyik házba betört egy ordas, őt kellene eltakarítanunk az útból. Az ajtó zárva van, de a legerősebb harcosunk játszva betörheti (klikkeljünk kétszer a fegyverére, majd az ajtóra).

„A törp karakter bármelyik váροslakótól szerezhet ékkövet, ha kiadja magát kincsvadásznak. Az utolsó fejezetben ez hasznunkra válik."

Menjünk fel a város vezetőjének a házába, majd vállaljuk el, hogy megkeressük a hiányzó karavánt. Útközben ugorjunk be a boltba, majd vegyünk a harcosainknak láncinget, kardot és pajzsot. Vegyünk egy üveg bort is, ezt a falu közepén lakó részeges halásznak kell elvinni. A tolvaj megpróbálkozhat lopni a kereskedőtől, de érdekes módon nincs nála semmi. Keljünk át a hídon, s a segítségért kiáltozó kisfiúnak ígérjük meg, hogy visszaszerezzük a zsákmányát a goblinoktól. Küldjük előre a legjobban felszerelt harcost (őt lőjék az íjászok), majd kaszaboljunk le mindenkit. A térkép bal oldalán tudunk kimenni a városból. Vágjuk le a két farkast, majd menjünk be az orkok barlangjába. Itt megtaláljuk a hiányzó karaván rakományát. Az orkok nem jelenthetnek gondot, a harcosok gyorsan végezhetnek velük.

Az ogre vezér azonban kemény dió, őt csak nehezen lehet leverni. Tűzdeljük tele nyílvesszőkkel távolról, majd essünk neki a harcosokkal. A nála talált szerződést vigyük el a halkereskedőnek, meglehetősen sok tapasztalati pontot kapunk érte. A barlangban találjuk meg az első komolyabb varázstárgyunkat, a gyűrű hatásos védelmet jelent a mágiával szemben. Vigyük meg a rossz hírt Horath-nak, majd szerezzük be az expedícióhoz szükséges felszerelést a kereskedőtől. Térjünk vissza a parancsnokhoz, majd induljunk el a nagy útra. A jégóriások azonban csapdát állítottak az expedíciónak. Hatalmas lavina zúdult a csapatra, s szinte mindenki odaveszett. Egy maroknyi kalandozó élte csak túl a katasztrófát.

Ezen a szinten rengeteg goblin íjász támad ránk, őket célszerű a harcosokkal elkapni. A térkép közepén áll egy torony, melyben a fejfájós ogre tanyázik. Legyünk hozzá udvariasak, ne támadjuk meg.

„Amennyiben van druida a csapatban, úgy beszéljük rá, hogy távozzon a környékről. Ha nincs, akkor hagyjuk békén, először keressük meg a fődruidát, majd később térjünk vissza hozzá."

Északon átjuthatunk a bogarak területére. Végezzünk mindenkivel, majd térjünk vissza a malomhoz. Öljük meg az orkokat (a vezérüknél található varázstárgy véletlenszerű, néha egész jókat kaphatunk), majd kutassuk át az épületet. Az alagsorban az ajtó mögött megtaláljuk a molnár kisfiát. Néhány bátorító szó elegendő, hogy összeszedje magát, s egyedül visszamenjen a faluba. Kövessük mi is a példáját.

CHAPTER 1 KULDAHAR, VALE OF SHADOWS, KRESSELACK'S TOMB

A kisvárosban először is meg kell keresnünk a druidát, ő adja a küldetéseket. Derítsük fel a várost, majd ugorjunk be a kocsmába ismerkedni. Elegyedjünk szóba a pincérlánnyal, majd keressük meg a fogadót. A félszerzet tulajdonos pofátlanul magas árat kér a szobákért, egyelőre ne aludjunk nála. Menjünk fel az emeletre, majd szerezzük vissza a régi tulajdonos gyűrűjét. A szekrényt kinyithatja a tolvaj, a Knock varázslatsegítségével a mágus, s ha minden kötél szakad, akkor a legerősebb harcosunk is bezúzhatja. A gyűrű elegendőnek bizonyul ahhoz, hogy a félszerzet mindent bevalljon. Ezután már emberi áron adja ki a szobákat. Fegyverkezzünk fel alaposan, az Árnyak Völgye igencsak veszedelmes hely. Útközben találkozunk Mirekkel, akit épp két jeti üldöz. Öljük meg a szörnyeket, majd vállaljuk el, hogy visszahozzuk a szerencsétlennek a családi ékszert. A nyakék a jeti főnök gyomrában lapul. Őt az Árnyak Völgyének közepén találjuk meg. Tisztítsuk meg a völgyet a szellemektől és a jetiktől, majd derítsük fel a kriptákat. Összesen hat barlangot fedezhetünk fel ezen a pályán. Mindegyik tele lesz csapdákkal (tegyük a tolvajt előre) és élőhalottakkal (célszerű zúzófegyvereket használni ellenük).

Szedjük össze a kulcsokat, majd lépjünk be Kresselack kriptájába. Készüljünk fel alaposan, mert igen kemény csatákat kell vívnunk. Szedjük össze az összes kulcsot, majd a tolvajjal keressük meg ezen a szinten a rejtett ajtót. Az alkóvban múmia őrzi a továbbjutáshoz szükséges kulcsot. A második szinten a küzdelem tovább folytatódik, legyünk résen, mert minden tele van csapdával.

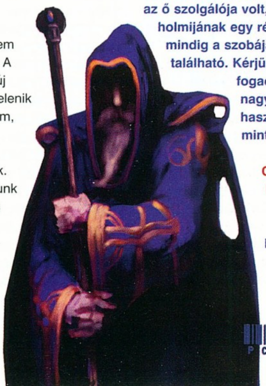
„A wightok és a múmiák csak mágikus fegyverrel üthetők meg. A varázsíjak nem számítanak annak, csak akkor, ha +1-es nyílvesszőket használunk hozzájuk. Néhány wight Magic Missile-t lő ránk. Ezek ellen csak a Shield varázslat alkalmazásával tudunk védekezni."

A második szinten a legnagyobb gondot a továbbjutás okozza. Csak úgy juthatunk a

Rejtett kapcsoló...

belső kriptába, ha megkeressük a nagy ajtót nyitó kapcsolót (ezt csak úgy tudjuk meghúzni, ha megtaláltuk a farkasmancs amulettet). Küzdjük át magunkat Kresselackig, majd vonjuk felelősségre. Mielőtt választ ad, teljesítenünk kell a küldetését. Ez pedig nem más, mint a jégistennő papjának likvidálása. Őt a völgyben találjuk a jetik barlangjában (csak akkor jelenik meg, ha elfogadtuk a szellem küldetését). Amint végeztünk vele, térjünk vissza a kriptába. Sok segítséget nem kapunk, viszont átkutathatjuk a koporsóját. Vigyük meg a fődruidának a rossz hírt. A következő feladatunk a Heartstone Gem megszerzése. A térképünkön új helyszínként jelenik meg a templom, amelyet fel kell derítenünk. Úgy tűnik rajtunk kívül mások is szemet vetettek az ékkőre, mivel a papokat és az őrök egy részét vérbe fagyva találjuk a templomban. Ebben a részben nem nagyon kell trükköznünk, elég, ha végigrohanunk a pályákon. A csapdákra vigyázzunk, csúnya sérüléseket okozhatnak, ha nem hatástalanítjuk őket. A templom mélyén megtaláljuk az oltárt, de a kő eltűnt. Az egyik halott papnál viszont találunk egy üveg kígyóméreget, amelyet vissza kell vinnünk a druidának. A méreg állagából az öreg kideríti, hol állomásoznak a kígyóisten imádói.

„Nézzünk be a kocsmába, s beszélgessünk el kicsit a kocsmárossal. A gonosz papnő az ő szolgálója volt, s holmijának egy része még mindig a szobájában található. Kérjük el a fogadóstól, mi nagyobb hasznát vesszük, mint ő."



CHAPTER 2 DRAGON'S EYE

„Tudom, hogy csúnya dolog, de lopjuk el a fődruidától a Free Action varázsgyűrűt. Neki nincs igazán szüksége rá, mi viszont ezentúl nem bénulunk meg."

A második fejezetben vissza kell szereznünk az ellopott ékkövet. Ehhez át kell kutatnunk egy öt szintből álló labirintust, ami nem is lesz olyan egyszerű. Mielőtt nekivágnánk, figyeljünk oda arra, hogy legyen nálunk elegendő olaj, vagy tanuljuk meg a varázslónkkal a Burning Hand varázslatot. Ez azért fontos, mert a második szinttől kezdve rengeteg troll támad ránk, s őket csak tűzzel vagy savval lehet végleg legyőzni. Mindenkinél legyen mágikus fegyver, a legtöbb szörnyet csak így tudjuk megsebezni. Az első szinten tartják fogva a falusiak nagy részét. Tisztítsuk meg a terepet a gyíkemberektől, majd keressük meg a királyukat. Ez lesz az eddigi legkeményebb csatánk. Ajánlatos néhány Stinking Cloud elnyomása az átjáróban, sőt, ha van druidánk, akkor ideje bevetnünk az Entangle-t. Memorizáljunk Magic Missile-okat, majd mindenki egyszerre támadja a Lizard Kinget. Ő a legveszedelmesebb ellenfél, iszonyú nagyokat tud ütni. Két harcos ellen azonban nincs esélye, főként ha azok megfelelő módon meg vannak támogatva hátulról. Ne meneküljünk, mert ha egyszer a gyíkemberek elérik a foglyokat, akkor végeznek mindenkivel.

Ezen a szinten még érdekes megkeresni az elf vándor hulláját (aki mellesleg Xan unokatestvére), a varázskardja nagyon jó.

A második szinten megjelennek a trollok, ahogy azt már említettem, őket csak tűzzel vagy savval tudjuk megölni. A térkép jobb oldalán találunk egy hullát, két remek varázsfegyvert is lelünk a hátizsákjában. Ezen a szinten újabb foglyokat szabadíthatunk ki, közöttük a kovács fiát. Amennyiben időnk engedi, térjünk vissza hozzá, hálából megajándékoz egy kalapáccsal, amely remekül alkalmazható a vasgólemek ellen (az utolsó csatában nagy hasznát vesszük). A térkép bal oldalán megtaláljuk a fogságba esett főpapnőt, akit éppen fel akarnak áldozni a gonosz istennőnek. Tegyük helyre a papokat (itt vesszük nagy hasznát a lopott Free Action gyűrűnek). Keressük meg a lejáratot, jöhet a harmadik szint.

Itt nem kell sokat trükköznünk, viszont harcban lesz részünk elegendő. A tolvaj derítse fel az utat, az egész szint hemzseg a csapdáktól. A cold wightok csak varázsfegyverrel sebezhetők, ne feledkezzünk meg erről. Az élőhalott sereget a térkép jobb alsó sarkában található mágus irányítja. Csaljuk ki az

MI KELL AZ ARBORÉTUM HELYREÁLLÍTÁSÁHOZ?

Tiszta víz (pure water)

A jégóriások barlangjában található (Wyrm's Teeth). Ahhoz, hogy megszerezzük, le kell győznünk Kotikot és a fekete lovagokat.

Magvak (seeds)

Malavan rezidenciáján található, (Lower Dorn's Deep) az alsó törp városba. Az őrült elf varázsló mindkét alakját meg kell semmisítenünk.

Birds and squarrels (madarak és mókusok)

A titkos gnóm városban (Lower Dorn's Deep) élő drow elf kereskedő árulja őket.

őreit, majd a legerősebb harcosunkkal belezzük ki.

A negyedik szint jó mulatság lesz. Kezdetben úgy tűnik, hogy minden rendben van. A papok barátságosak, bár a detect evil varázslat megmutatja az igazi természetüket. Ha van paladin a csapatban, akkor őt nem lehet átverni, egyből rájön az igazságra. Ne rohanjunk azonban fejjel a falnak. Az ellenséges varázslók mellé állítsuk oda a legerősebb harcosainkat, amint kitör a balhé, azonnal intézzük el őket.

„Akinél nincs paladin, az úgy jöhet rá a turpisságra, hogy megkeresi az aranyszegéllyel díszített szőnyeget az egyik szobában. Ezután vissza kell menni az álpaphoz, s meg kell őt gyanúsítanunk."

A harc megkezdése után a yuan-ti főpap bizonyos időközönként megidéz néhány gyíkharcost és trollt. Minél előbb kapjuk el, különben végünk. Az idéző kamra a térkép jobb oldalán található, közel az ötös szint lejáratához (ide csak az álpaptól elvett kulccsal juthatunk be). Szabadítsuk ki a rab kalandozókat a fogságból, hálából segítenek kipucolni a szintet (bár az általuk megölt szörnyekért nem kapunk tapasztalati pontot). Szedjük össze a varázstárgyakat, s keressük fel a dungeon utolsó szintjét.

Nagy meglepetések itt sem érnek minket, minden tele van csapdával, s rengeteg elit gyíkharcos, íjász és pap várja az alkalmat, hogy belénk köthessen. Öljünk meg mindenkit, aki él és mozog.

Rejtett szoba a Dragon's Eye 5. szintjén

„REJTETT SZOBA AZ ÖTÖDIK SZINTEN!!! A kínzókamrában az egyik könyvespolc mellett találunk egy kődarabot, amelyet a tolvajunkkal meg kell piszkálnunk. Siker esetén megnyílik az út a belső kamrák egyikébe, ahol a vak pap és két kimondottan kemény yuan-ti bajnok várja a csapatunkat. Érdemes őket lenyomni, a jutalmunk +2-es dobóbalta lesz, amely automatikusan visszatér a kezünkbe."

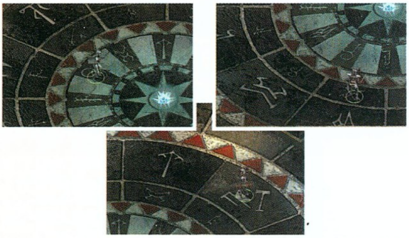
A pálya legvégén szembenézhetünk a démonnal, Yxunomeijel. Ez az egyik legkeményebb csata, de nem lehetetlen megoldani. Amint végeztünk vele, vegyük el tőle a Heartstone Gemet, fosszuk ki a kincseskamráját (csapdák!!), majd térjünk vissza a fődruidához a faluba.

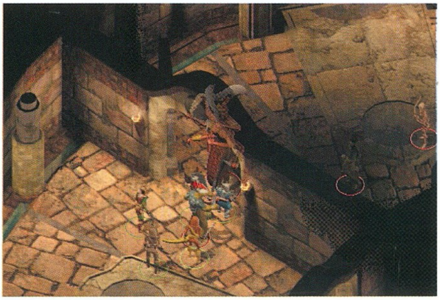
„CSATA YXUNOMEIJEL Először is alaposan készüljünk fel. Yxunomeit csak +2-es mágikus fegyverekkel tudjuk megütni. Tárazzuk be a féltve őrzött +2-es nyílvesszőket, élezzük ki a baltákat, kardokat, majd készítsük elő a terepet a harchoz. Nyomjunk Entangle-t a bejárathoz, majd a Free Action gyűrűvel felszerelt karaktert küldjük be az ajtón a démonhoz. Rövid dialógus után felveszi az eredeti formáját, s megkezdődik az öldöklés. Ne menjük be a nagyterembe, inkább várjuk meg, míg kijön a szolgáival egyetemben. Ekkorra a mágusnak már illik ismernie a tűzlabdát, szerencsés esetben

JÁTÉKLEÍRÁS

A TÖRP CSAPDA HATÁSTALANÍTÁSA

Alaposan figyeljük meg az asztal mintázatát. A lap körgyűrűinek kell a mintáját megjegyezni. A belső teremben szintén találunk három körgyűrűt, viszont különböző mintákkal. A feladat egyszerű, meg kell keresnünk a külső, középső és belső körgyűrűben azokat a mintákat, amelyeket az asztal lapján láttunk. Rá fogunk jönni, ha rossz mezőre léptünk, hiszen a megjelenő villám alaposan megtépázza a csapatot. Siker esetén csak egy kattanást hallunk, s ez esetben abban a körgyűrűben nyugodtan mászkálhatunk. Amint meghallottuk a harmadik kattanást, menjünk vissza az asztalhoz, s tegyük helyre a törp szobor kalapácsát.





kettőt is a tömeg közé tud hajítani. A démont ez nem sebzi ugyan (túl jó a mágia-ellenállása, de a gyíkembereket alaposan legyengíti. Amint a démon megjelenik, azonnal essünk neki a két harcosunkkal, az íjászok a távolból szórják rá az áldást. A megfelelő fegyverekkel ellátott csapat ellen nem húzza sokáig."

CHAPTER 3
THE SHATTERED HAND

Az útmutatás alapján nem nehéz megtalálni az elf erődöt. (Ne felejtsük el, hogy a nagy térképet lefelé is tudjuk mozgatni). Már a bejáratnál kiderült, hogy nem lesz egyszerű dolgunk. Úgy tűnik, az elfek megőrültek, s minden látogatót ellenségnek tekintenek. Az erőd négy szintből s négy toronyból áll. Az első három szint tele lesz ellenséges árnylényekkel. Ezek jóval keményebbek, mint élő megfelelőik, s a haláluk után nem marad utánuk felszerelés. Ezen a

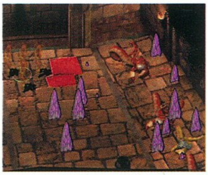
három szinten a legtöbb gondot ismét a csapdák alkotják. A legkönnyebben úgy tudjuk megtisztítani a pályákat, ha az egyik harcosunkat hátrahagyjuk a csapat varázstudóival, a másikat meg előreküldjük. Ő aktivizálja azokat az észrevehetetlen csapdákat, melynek hatására az árnylények megjelennek. Ezek általában több oldalról támadnak, ezért nem árt, ha a gyenge mágiahasználókat erős törp harcos védi. Ez a három emelet úgy lett megszerkesztve, hogy csak akkor deríthetjük fel az összes termet, ha már feljebb mentünk egy szintet. A felső szintekről mindenféleképpen vissza kell térnünk az elsőre, hiszen itt van elrejtve az egyik olyan tárgy, mely nélkül nem tudjuk befejezni ezt a fejezetet (broken machine part). A negyedik szinten „élnek" azok az elfek, akiknek sikerül megőrizniük tudatukat. Itt pihenhetünk és vásárolhatunk. Innen nyílik a feljárat a négy toronyba, melyeket mindenféleképpen fel kell keresnünk. Mindhárom toronyban meg kell találnunk az astrolab hiányzó darabját. Kezdjük mondjuk a harcosok tornyával. Az alkatrész az erőd élőhalott fegyvermesterénél (Kayessa) található, de először teljesítenünk kell a küldetését. Meg kell ölnünk a harcosait a torony többi szintjén. A kardforgatókkal nem is lesz gond, de az íjászok alaposan megkeseríthetik az életünket. Ajánlatos ellenük bevetni a tűzlabdákat. Amint végeztünk, menjünk vissza a fegyvermesterhez, s küzdjünk meg vele is. Már csak két alkatrészt kell megtalálnunk. A papok tornya nem túl nehéz. Arra kell csak vigyáznunk, hogy az egyik harcosunkon legyen rajta a Free Action gyűrű, különben lebénítják, s akkor tölthetjük vissza az állást. A négy alkatrész megszerzése után ne rohanjunk azonnal a negyedik toronyba (ide csak úgy tudunk eljutni, ha használjuk az átjárót a harcosok tornyából). Kapunk néhány mellékküldetést, melyek rengeteg tapasztalati pontot eredményeznek. Az astrolab alatt találjuk meg a könyvtárszobát. A könyvtárostól kérjük el a „Mythal" kötetet, ezt kell visszavinnünk a varázslónak Kulaharba. Jutalmul kapunk egy halom tapasztalati pontot és egy véletlenszerűen kiválasztott varázstárgyat. Nekem +3-as varázsköpönyeg jutott.

A másik küldetés során szenteltvizet kell szereznünk, s el kell vinnünk annak a papnak, aki a szökőkutak helyreállításán fáradozik. A szenteltvíz (holy water) az elf erődben található. Nem szabad összekeverni a tiszta vízzel (pure water), amelyből az arborétum őrének kell adnunk. Neki négy tárgyat kell visszavinnünk, de ezek közül egyiket sem találhatjuk meg az erődben.

A küldetések befejezése után látogassuk meg Larrelt a csillagvizsgálóban. A segédjének adjuk oda az astrolab négy darabját. A gépezet beindulása után már kommunikálni tudunk a mágussal. A Heartstone Gem segítségével kijelöli a térképen utunk következő állomását, az ősi törp bányát.

CHAPTER 4
UPPER DORN'S DEEP

Utunk elején az Ettinek barlangjában találjuk magunkat. A nagydarab, kétfejű melákok nem is okoznak gondot, viszony a gombaemberek képesek lebénítani bárkit. Nem árt tudni, hogy ebben a barlangban az ellenfelek újrateremtődnek, tehát remek hely a tápolásra. Az ettinekért 3000 EXP-t kapunk, ami nem is olyan rossz. A barlangban két érdekes hely található. A déli részen lévő barlangban hulla oszladozik, kinél furcsa üveget találunk. Ezt a löttyöt az északi

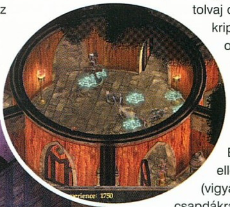


toronyban élő varázsló keresi. Nem valami barátságos figura, viszont vehetünk tőle néhány jobb varázslatot. A törp komplexum bejáratát kisebb hadsereg őrzi. Drow zsoldosok, mágusok, papok s rengeteg íjász. Küldjük előre a két harcosunkat, de előtte ne felejtsük el őket megvédeni a nyílvesszőktől. Egy-egy Shield varázslat sem rossz ötlet, az ellenséges mágusok előszeretettel használják a Magic Missile-t. Amíg az ellenség a harcosokkal van elfoglalva, a háttérből eresszük el a tűzlabdákat a tömeg közepébe. Ezzel a módszerrel gyorsan végezhetünk. Ezen a szinten külön figyeljünk oda a számszeríjjal felfegyverzett drow harcosokra, mérgezett boltjaik roppant veszélyesek. Amint megtisztítottuk a terepet, keressük meg a lejáratot a barlangba (a térkép bal felső sarkában lesz). Itt találkozhatunk az elvarázsolt umber hulkkal, aki valaha nagyhatalmú varázsló volt. Egy félresikerült varázslat folytán viszont szörnyeteg lett belőle, s a folyamatot nem lehet visszafordítani. Kapunk tőle egy küldetést. Meg kell ölnünk az orog kapitányt, aki a barlang dél-keleti sarkában vert tanyát. Teljesítsük a kívánságát, s vegyük el a kapitánytól a badge-ét. Ez nem más, mint egy kulcs, amelyet meg kell őriznünk. Még öt ilyent kell összeszednünk a gonosz kapitányaitól.

A törp bányában keressük meg azt a helyet, ahol a nagy asztal található. Kis idő múlva feltűnik a rejtekajtó, amèlyen keresztül kell mennünk. A

következő teremben ne nagyon mozogjunk addig, amíg nem hatástalanítottuk a csapdát.

A csapdateremben megjelenő lejáraton át juthatunk el a bánya további részeibe. Itt találkozunk a törp pap szellemével, aki fontos küldetést bíz ránk. Terikan, az élőhalott lich elfoglalta a törp sírkamrát, s most ott folytatja ocsmány kutatásait. A mi feladatunk lesz végleg megszabadítani tőle a világot. A lich-et azonban nem is olyan könnyű elpusztítani. Verjük le az általa megidézett élőhalottakat, majd pusztítsuk el a fizikai formáját. Ez azonban nem elegendő, hiszen kis idő múlva újra feltámad. Kutassuk át a szarkofágokat, az egyikben ott rejtőzik a hátsó ajtót nyitó kulcs. A Hősök termében



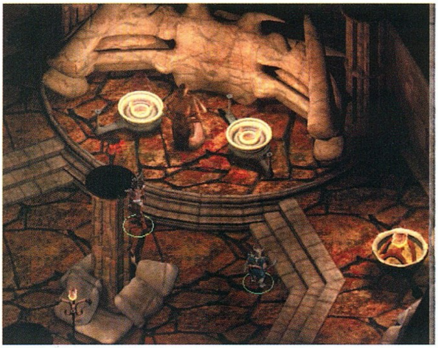
kötünk ki. Itt éled újra a lich. Küldjük ki a két harcost, akik ismét megölik őt. Közben a tolvaj derítse fel a kriptákat. A bal oldalon a negyedik kripta rejti a lich életerejét biztosító varázstárgyat. Ezt kell ellopnunk (vigyázzunk a csapdákra), majd elvinni a jobb oldal második kamrájába. Térjünk vissza a pap szelleméhez, aki megmutatja az átjárót nyitó kulcs rejtekhelyét.

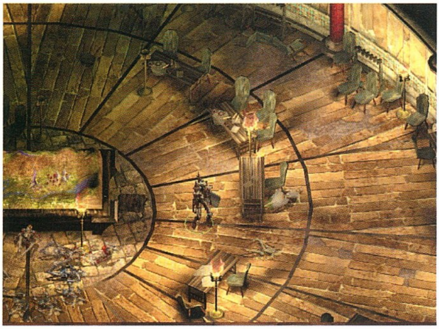
CHAPTER 5
WYRM'S TOOTH

A gleccserre nyíló folyosót elhagyva egészen más világba csöppenünk, mint amit eddig megszokhattunk. Mindenütt jégtrollok járőröznek, s azonnal

rávetik magukat a felségterületüket megsértő kalandozókra. Ne legyen lelkiismeret-furdalásunk, azonnal vágjuk le őket, amint ránk támadnak. A térkép dél-nyugati sarkában találunk egy rozoga állapotban lévő hidat, melyen egyelőre még nem tudunk átkelni. A múzeum főépületébe két irányból is bejuthatunk. A pincén keresztül a felázadt rabszolgák búvóhelyén kötünk ki. Keressük meg a könyvtárost, s kérjük el tőle azt a könyvet, melynek segítségével meg tudjuk javítani a kötélhidat (elég, ha a könyv nálunk van, azután már simán át tudunk gyalogolni). Amint belépünk a múzeumba, a jégszalamandrák vezetője elé viszik a csapatot. Azt hiszik, hogy ellenőrizni jöttünk a fegyelmet, ezért mindent megtesznek annak érdekében, hogy a kedvünkben járjanak. Egyelőre ne támadjuk meg őket, inkább kutassuk át a múzeumot. Keressük meg Verát, aki a lázadás vezetője. Beszéljünk a hozzá legközelebb található szalamandrával, aki időnként gyanús zajokat hall Vera búvóhelye felől. Vállaljuk el a zaj forrásának a felderítését. Kis idő múlva menjünk hozzá vissza, s győzzük meg, hogy szellemeket látott (nagy halom EXP lesz a jutalmunk). Keressük meg a szalamandrák vezetőjét (sajnos nem írja ki a nevét, de a nyugati oldalon megtaláljuk). Csaljuk ki belőle az alagút rácsát nyitó kulcsot, majd vigyük vissza a

szökevényeknek. Ezután már nincs mese, meg kell küzdenünk a teremben található összes ellenféllel (winter wolves, troll, frost salamander). Amint végeztünk a múzeumban, látogassuk meg a jégóriások





barlangját a dél-keleti sarokban. Ne kezdjünk el rögtön gyilkolni, kis ügyességgel rengeteg tapasztalati pontot tudunk kihozni ebből a szintből. Kapjuk el a farkasokat, majd keressük meg a szárnyas gyíkok barlangját. Velük nem kell sokat trükközni, naponta felzabálnak néhány rabszolgát. Verjük le őket, majd kutassuk át a barlangjukat (a hóban rengeteg varázstárgyat találhatunk). A barlang keleti részében kellemetlen ismerősbe botlunk. A Jégistennő igencsak nehezményezi papnőjének a halálát, ezért a nyakunkba szabadította hűséges hívét, Kontikot. Ne kíméljük se a varázslót, se a fekete lovagokat. A nyugati részben a jégóriások tanyáznak. Ezek egyelőre nem támadnak, főként akkor, ha nem provokáljuk őket. Nem számít provokálásnak, ha kiszedjük a zsákokban található mágikus felszereléseket. Keressük meg a rabszolgákat (elkerített terület), majd mondjuk el nekik az örömhírt, nem kell többé rettegniük a szárnyas gyíkoktól. Most már csak a szökésüket kell megszerveznünk. Ehhez azonban meg kell ölnünk a rabszolgákat felügyelő jégóriást. Szerencsére messze vagyunk a főerőktől, így a zaj nem riadóztatja őket. A rabszolgák szökése után lássuk el a két harcosunkat védővarázslatokkal, majd küldjük el őket, Jorilhoz, az óriások vezetőjéhez. Abban az esetben, ha elég magas a karizmánk és a megfelelő hangnemben beszélünk a királlyal, úgy harc nélkül is meg tudjuk szerezni a jelvényét (ez már a második, még négy kell). Ezután persze verjük le az óriásokat, a barlang kipucolása rengeteg tapasztalati pontot jelent. Két kemény harcosnak nem lehet gond, ez az egyik hely, ahol nyugodtan elhasználhatjuk a ritka varázsitalokat. Raboljunk ki mindent, majd hagyjuk el a barlangot. A kijárat a gleccser jobb felső sarkában található. A hatodik fejezetbe úgy juthatunk el,

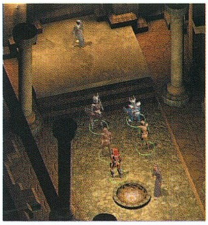
ha belépünk a Lower Dorn's Deep barlang bejáratán.

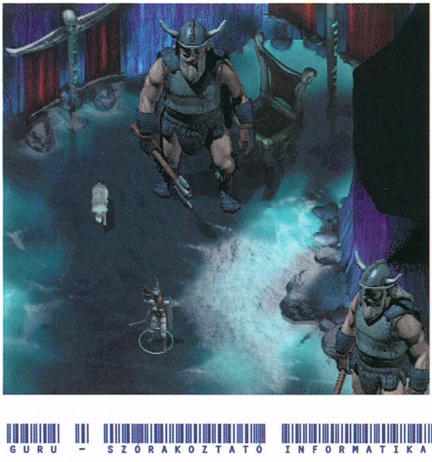
CHAPTER 6

Ez lesz az utolsó nagy dungeon, kitartás. Ezen a szinten a tűzszalamandrák okozzák a legnagyobb fejtörést, nem árt tűzvédelmet varázsolni a harcosainkra. Járjuk be az egész termet, s semlegesítsük a szörnyeket. A pályán három kijáratot találunk. Az egyik a kristálybányába vezet (a felvonó), a másik a kertbe, a harmadik meg a bányákba. A kertkapu előtt megállítja a csapatot a Seth nevű félszerzet tolvaj, aki csak akkor hajlandó átengedni, ha igazoljuk magunkat. Hazudjuk azt, hogy a Kraken szövetségtől jöttünk. Nem árt tudni, hogy a Kraken szövetség színe lila. Ezután megkérdezi, ki a vezető (Marketh), s azt, hogy kinek a zászlaja alatt harcolunk (Ilmaeter). Amennyiben minden kérdésre jól válaszoltunk, átenged minket, s nem támad ránk 15 láthatatlan tolvaj. Aki viszont nem akar a későbbiekben velük harcolni, az nyugodtan rontsa el a válaszokat, s kaszabolja le a banditákat. A déli részen találkozunk egy néma svirfnebli lánnyal, akitől elkérhetjük a közeli torony kulcsát. Menjünk be, de előtte készüljünk fel, mivel a torony tele van íjászokkal (Protection from Normal Missile). Végezzünk velük, majd szedjük össze a varázsvesszőket. Ezen a szinten már nem sok teendőnk maradt, ugorjunk át a kertbe. A két harcost küldjük előre, majd módszeresen irtsuk ki a szobor körül az óriásgombákat. Ez azért kell, mert képesek segítséget hívni. Amint végeztünk, beszéljünk a gnómokkal, akik átadnak egy rajzot a fővezérről. A kertből több ajtó nyílik, ezeken keresztül juthatunk el a főellenfelekhez. A legegyszerűbb ellenfél Marketh, aki a kétszintes palotájában él. Az első szintet láthatatlan tolvajok és két magas szintű harcos védi. Az elsővel nem lehet értelmesen beszélni, rögtön a torkunknak ugrik. A második nem ennyire vérszomjas (ő rajzolta a képet), s ha van kéznél bárd, akkor rá tudjuk beszélni, hogy hagyjon fel a zsoldosélettel, legyen inkább művész. A konyhában a szakács készíti a vacsorát. Ne öljük meg, inkább vegyük fel a zsák krumplit az asztalról. Ezen a szinten találkozhatunk még Ginafae-vel, a drow elf lánnyal. Valaki csúnyán elbánt az arcával. Kiderült, hogy Marketh-nek járt el a keze, de a lány megkér minket, ne bántsuk. Szerinte, ha kikerül erről a szörnyű helyről, akkor jobb ember lesz. Ígérjük meg neki, majd látogassuk meg a vezért. A második emeleten válasszunk olyan karaktert, akinek az intelligenciája legalább 14-es. Győzzük meg Marketh-et, hogy adja oda a badge-et és a varázsfegyvereit. A gyűrűjét megtarthatja, az úgyis átkozott (s nem lop el cserébe 500 aranyat). Most már a 3. badge is a birtokunkba került. A kertből délre a bányákba jutunk, ahol a tűzszalamandrák vezére ellenőrzi a gnóm munkásokat. Miután visszaküldtük a létsíkjára, keressük meg a svirfnebli papot. A barlang jobb oldalán lesz egy kijárat, mely a tűzóriásokhoz vezet. Ez meglehetősen kemény csata lesz, de ha jól taktikázunk, akkor pillanatok alatt leverhetjük az összest. Tuningoljuk fel a két harcosunkat, majd támadjuk meg a legközelebbi óriást (ez a harcerőltetés, még egyszer rá kell klikkelnünk a kardra, s ha megjelenik a vörös négyzet a kard körül, akkor már támadhatunk). Az óriások ellen a hideg varázslatok jönnek be leginkább, de a két magas szintű harcos is gyorsan sikerrel járhat. Az óriások vezetője elf harcosnő, aki a rossz útra tévedt. Vele nem lehet megbeszélni semmit, ezért sajnos meg kell ölnünk. Most már négy badge zizeg a tarsolyunkban. Az ötödiket az őrült drow elf varázslótól szedhetjük el, aki északon ütötte fel a főhadiszállását. Itt nagyon kell vigyáznunk, mert a padlóra festett szemek igen veszélyes csapdákat rejtenek, ezeket feltétlenül hatástalanítsuk a tolvajjal.

„Ezen a szinten találjuk meg a legjobb fegyvert a játékban. A Pale Justice-t csak paladinok használhatják, de +7-et üt a gonoszok ellen. Menjünk északra, s ott várjuk meg, míg az umber hulkok kirontanak a házakból. Az egyik ilyen átjáró vezet a hullához, akinél ott a kard."

A varázslót és a pribékjeit nem tudjuk megakadályozni abban, hogy végezzenek a megcsonkított gnómokkal. A





varázsló hasonmását megölni nem lehet gond, de az igazit szinte meg sem tudjuk ütni. Elnyom néhány cloud killt a gnómokra, majd visszateleportál a szentélyébe. Ne rohanjuk le, mivel akad néhány kővé változtató varázslata. Sokkal egyszerűbb, ha a távolsági fegyverekkel vagy területre ható varázslattal élünk. A tárgyai között megtaláljuk azt az üvegcsét, melynek segítségével Ginafae meg tudja törni az őt sújtó átkot. A tárgyak között találhatunk még egy zacskó magot is, amely az arborétum újratelepítéséhez szükséges.

Mielőtt megszereznénk az utolsó badge-et, keressük meg a rejtett gnóm várost. Vigyük el a zsák krumplit a felvonó alatt dolgozó gnómoknak, akik hálából elárulják a titkos városuk helyét. A városban kufárkodik Nym, a drow elf kalmár és segédje, a sötét törp. Nymtől vehetjük meg a madarakat és a mókusokat az arborétumba. A duergarnál készíthetünk egy remek pajzsot a druidánknak az óriás szarvasbogár kitinpáncéljából. A folyamat tíz napot vesz igénybe. A maximalisták ezután elvihetik Nymhez, aki varázslatokkal megerősíti a pajzsot.

A hatodik badge-et nem lesz egyszerű megszerezni. A papokat ne bántsuk, mivel ők nem tehetnek semmiről. A csontvázak nagy részét elintézhetjük a csata előtt, csak arra kell vigyáznunk, hogy ne kerüljünk közel a bálványhoz. Amint az ellenfelek elfogytak, minden erőnkkel forduljuk a bálvány ellen. Ne foglalkozzunk a megidézett lényekkel, a bálvány elpusztítása után az átok megtörik. A hat badge nyitja meg az utat a démonhoz. Ő egyelőre még emberi alakban mutatkozik, de sejteni lehet, hogy nem közönséges halandóval van dolgunk. Ismét csak azt tudom javasolni, hogy koncentráljunk minden erőt a papra: ha őt sikerül levernünk, akkor nyert ügyünk van. A csata végét sajnos nem várja meg, még időben elteleportál. Szerencsénkre mi is vele utazunk, vissza Easthavenbe.

A várost alaposan átrendezte, nekünk kell rendet tenni. Először is keressük meg a halászt, akin segítettünk a játék elején. Megkapjuk tőle a varázskardját, amely +5-tel sebez. Szabadítsuk ki délen a foglyokat. A főpap információi alapján már be tudunk jutni a templomba. Itt az első szinten pihenhetünk, viszont a másodikon komoly csatát kell vívnunk. Az easthaveni boltos eladta a lelkét a gonosznak, őt kell megsemmisítenünk. A szolgái ellen nem sokat tehetünk, kis idő múlva feltámadnak. Igyuk meg a villám ellen védő varázsitalokat!!!! Pomah másolatainak elég egy ütés, s eltűnnek. Használjuk a távolsági fegyvereket is nyugodtan. Az utolsó alak lesz az igazi, őt már nem lesz nehéz agyoncsapni.

Az utolsó csata előtt nem szabad feltupírozni a karaktereket, hiszen a démon első dolga az lesz, hogy leszedi rólunk dispel magickel. Ráadásul megidéz két vasgólemet. Egyvalamit tehetünk csak, lényeket kell megidéznünk. Ezek elfoglalják addig a gólemeket, amíg a harcosaink legyőzik a démont. 350 HP-je, -12-es AC-je van, +5-ös fegyverrel hadonászik és körönként 3-szor támad. Nagyon kemény ellenfél, de megverhető. Jó tudni, hogy csak +3-as fegyverrel üthető meg, s eléggé ellenálló a mágiával szemben. A terem közepén öt hatástalaníthatatlan csapda áll, melyek dispel magicet nyomnak. A démon halálával a játék véget ér.

Mocsy

Paladin kard kép

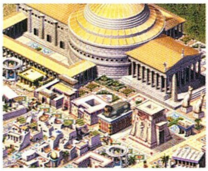
CLEOPATRA

StartBox

Fejlesztő: Impressions
Kiadó: Sierra
Web: cleopatra.impressionsgames.com

Kötve hiszem, hogy valakinek be kellene mutatni az Impressions csapatot és legnépszerűbb alkotásukat, a Caesar-sorozatot, amellyel három részen keresztül riogatták a Sim City alapötletére épülő „Demszky-szimulátorok" rajongóit. Végy egy reményteljes polgármestert, aki nyakába veszi az épülő-szépülő (?) város minden gondját a csatornázástól kezdve a közlekedési hálózat kiépítéséig, és hogy ne legyen az a szörnyű hacacáré a 4-es metróval meg a Nemzeti Színház gödrével, repítsd vissza valahova az ókorba - ez egyrészt már eleve némi egzotikumot kölcsönöz az egésznek, másrészt meg a Sim City természeti katasztrófáit egy füst alatt isteni beavatkozások misztikus ködébe lehet burkolni. Körülbelül ez volt a Caesar-játékok receptje. Amikor a harmadik felvonás után már látták, hogy erről a lóról már nem lehet több bőrt lenyúzni, hirtelen felindulásból áteveztek a Földközi-tenger túlsó partjára, és az ókor másik jeles korszakát szemelték ki a városépítősdi céljának. Az ókori Egyiptom történetét feldolgozó Pharaoh gyakorlatilag ugyanazt tudta, mint a Caesar III, csak éppen más kulisszák között. (Jó, azért pár olyan ötlet, mint például a Nílus áradása, kellemesen megdobta a hangulatot.) A Pharaoh II képe a campaignjeit jó néhány hét alatt végigküzdő, elgyöngült játékosok lelki szemei előtt fenyegetően rémlett fel, de ezúttal megmenekültek: a játék - legalábbis pillanatnyilag - „csak" küldetéslemezzel bővült.

A Cleopatra nyújtotta örömök élvezetéhez nem árt, ha rendelkezünk Pharaoh-val is, lévén anélkül nem megy. Az eredeti játék campaignjei a történészek által előszeretettel



használt öt nagy korszakra tagolódtak, amelyek egyben egyfajta technikai szintet is meghatároztak: az archaikus és predinasztikus korra, valamint az Ó-, Közép- és Újbirodalom időszakára. A Cleopatra ezeket négy újabb campaignnel egészíti ki, amelyek az egyiptomi történelem egy-egy rövidebb korszakához kötődnek. (Na persze, csak elméletileg, a feladat természetesen mindig ugyanaz: húzz fel minél virágzóbb várost, és teljesítsd az eligazítás során kapott hat alapvető paramétert a megadott idő alatt). Egyébiránt minden küldetésben valami különlegesség, a Pharaoh-ban nem látott újdonság bukkan fel:

- Királyok Völgye küldetésben - bármily hihetetlen - a Királyok Völgyeként közismert jeles helyszínen fogunk tényképdni, ahol is a fáraók változtattak ódivatú temetkezési szokásaikon. (Pontosabban nem ők változtattak ezen, lévén addigra már rendszerint meghaltak, mikorra eltemették őket, de ebbe most ne merüljünk bele.) A Királyok Völgyében a sziklákba szabott sírok lesznek azok az „emlékművek", amelyeket a küldetés sikeres teljesítéséhez meg kell építenünk. A kincsekkel díszített királysírok persze kedvelt célpontjai különféle turisták méretes hordáinak, akik lehetőség szerint az említett kincseket mintegy szuvenírként óhajtják magukkal vinni. Ez eredendően rossz ötlet részükről, így tehát délceg vitézeinknek a „pofozás" néven közismert pedagógiai módszer segítségével kell jobb belátásra téríteniük őket.

- II. Ramszesz missziójában az egyiptomi történelem talán legnagyobb hódítójának idejébe csöppenünk, természetesen az aktuális kulisszához nagy mennyiségű hiriggel, amelyben a spéci „emlékmű" a fáraó Abu Szimbelnél épült sziklatemploma lesz.

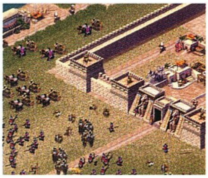
- Még Ramszesznél is nagyobb pofozkodás várható a harmadik küldetésben, amely történetileg az eredeti játék Közép- és Újbirodalom küldetése közötti átmeneti korszakra esik. A szárazföldi határok mentén asszír és perzsa látogatók ógyelegnek, és roppant morcosan jelzik igényüket az Egyiptom nevű ingatlanra, míg a tengerre nyíló Nílus-delta irányából vidám kalózok érkeznek háztűznézőbe, ami jelen esetben nem leánykérést jelent.

- A címadó nőszemély városa, azaz Alexandria lesz a helyszín, ahol egyrészt az emlékművek között rögtön (na jó: idővel) felépíthetjük az ókori világ két csodáját is: a Pharosz szigetén épült világítótornyot és az alexandriai könyvtárat.

A campaignek mellé természetesen új küldetések is dukálnak: a Pharaoh-ban meglevő mennyiség is lényegesen több volt a soknál, de most még újabb 15 is felzárkózik a sorba, szóval a végigjátszásukat fejébe vevő játékosoknak jobb, ha már most kellemes mumifikálódást kívánunk.

Az új monumentumok természetesen magukkal hozzák azt is, hogy a városban új épületek (velük pedig új munkások) jelennek meg: a sziklasírokat készítő kőművesek, festők, lámpakészítők és hasonló gyanús elemek - velük pedig az amúgy sem egyszerű gyártási folyamat tovább bonyolódik. Ez zűrösebb pályákon heveny sikoltozásra fogja késztetni a szegény játékost, ugyanis az áruszállítók szellemisége még mindig a Caesarok borongós idejét idézi.

Meg kell hagyni, huncut egy népség ez az Impressions! Már a nevükben is, lévén a játék alapjául



szolgáló (sz)impressziók távolról sem az övék - viszont nagyon jól elvannak belőlük. Az mondjuk örvendetes tény, hogy a Cleopatra nem Pharaoh II néven jelent meg, ugyanis klasszikus értelemben vett küldetéslemez, amennyiben az eredeti játékot megtoldja 30-40%-kal. Így tehát nincs is értelme külön értékelnünk, mert a Pharaoh-hoz képest többet még mondhatnánk, de mást nem. Egy ijesztő hír azért maradt a végére: a klasszikus ókori civilizációk közül a rómait és az egyiptomit a fiúk ugyebár már kivégezték - maradt még a görög. Persze, ez sem sokáig várat magára, stílszerű hasonlattal élve: Damoklész kardjaként lebeg a fejünk felett a Zeus: Master of Olympus, amelyhez nyilvánvalóan Nagy Sándor-kiegészítő is érkezik majd egy szép napon. Addig meg mindenki melengessen kígyót a keblén.

Spot
spot@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyxtreme.com

Miért a LEGNAGYOBB?

350 számítógép egy hálózatban 800 m^2-en, nyeremények, jó hangulat és játék minden mennyiségben.

Szent István Egyetem gödöllői Auláia (Pesttől 40 km)

2000. november 17-19.

Jelentkezés és info:
www.earthquake.hu vagy 06-20-3415-189

EARTHQUAKE

folyt. köv.

Kizárólagos sajtószponzor
PC GURU

A hálózati eszközöket biztosítja.
Agenda Computer

A kizárólagos szerver szállítók.
dtk Computer Márkabolt
SENORG

További szponzor.
Modern Media

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

DIABLO 2

Hello Lily!

Van egy kis problémám a Diablo 2-vel kapcsolatban, remélem, tudsz segíteni. Írtál a bétateszttel foglalkozó cikkedben az ékkövekről, amiket be lehet illeszteni fegyverekbe, pajzsokba. Én viszont sehogy sem tudom beilleszteni az ékköveket. Próbáltam a kurzorral, jobb gombbal, bal gombbal, kézzel, lábbal (lehet, hogy a billentyűzettel kell???), de sehogy sem sikerült. Kétségbe vagyok esve. Persze a kövek nélkül is lehetne játszani, de az ékkövekkel sokkal jobb eszközeim lehetnének.

LÉGYSZÍVES SEGÍÍTS !!!

U. I.: egyébként a cikkeid nagyon jók :)

Örök hódolód, Peti

Szerintem az lehet a gond, hogy akkor próbálod beilleszteni a követ, amikor használod a tárgyat. Ha a páncél rajtad van, vagy a fegyver a kezedben stb., akkor nem lehet beilleszteni a köveket, csak ha az inventoryban van.

Lily

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Sziasztok!

Segítségeteket szeretném kérni! Vampire The Masquerade: Redemption 1999 New York-i pályán elakadtam. Warehouse Access kódot kell keresnem, de egyedül csak a Sewersbe lehet bemenni, itt végig is küzdöttem magam, ezek után semmi, sehova sem tudok bemenni, csak vissza Null/Devhez a „szállásra"!!!! Ja meg valami Barcalay South valamibe, de ott meg nincs semmi, csak fülkeszerű izék. Ha tudtok,

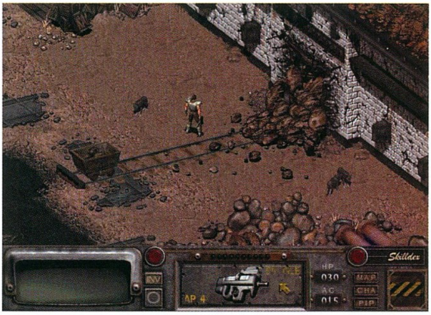
SEGÍTSETEK!

Köszi: SyS

A kódot Dev/Nulltól szerezheted meg, de előbb fel kell szerelned a tőle kapott lehallgatót az FBI, vagy CIA, vagy akárki vonalára a csatornákban.

Ezt a kijárat környékén teheted meg.

Bird



PRISONER OF ICE

Hello Mocsy!

Elakadtam a Prisoner of Ice-ban... Pedig már végigjátszást is kerestem, de nem volt hasznomra, mert amikor vissza kell menni a jövőből a jelenbe, hogy megöljem a Prisonert a „szuperfegyverrel", akkor nem megy bele a Sun Gate-be, hanem azt adja tudtomra, hogy: „That's not how it works..."

Please help me!!!

Köszi: Orosz Mihály

A fegyverrel a labor bal oldalán fekvő sziklát kell szétlőnöd. Mögötte találod meg a páncélszekrényt, benne a Napkoronggal. Csak az öli meg a Prisonert.

Mocsy

Kedves PC Guru és Mocsy!

Nagyon örültem a PC Guru júliusi teljes játékának, mert nagyon szeretem a kalandjátékokat. De most nem tudom, mi van velem? Az ilyen játékokat könnyedén át szoktam vinni, de most... Na szóval ott akadtam meg, amikor még a tengeralattjárón vagyok. Már felszedtem egy csomó tárgyat, de akkor sem tudom, mit csináljak. Elhipnotizáltam a beteget is, de semmi. A szörny meg csak ott áll a túlsó kabinban. A motorjavító meghibbant. Az ápoló meg csak olvasgatja a hajó alaprajzát. Az igaz, hogy már megtaláltam azt a füzetet, amiben le van írva a rádiónak a kódja.

Szóval elakadtam. Kérlek, segíts!!! A CD mellékleten, igaz, van a teljes játékról leírás, de az nem sok. Nagyon megköszönném, ha küldenél nekem teljes leírást a játékról.

U.I: Nagyon szeretném, ha visszaírnál vagy az újságban, vagy a CD-n lenne egy végigjátszás!

Előre is köszönöm: Ifj. Nagy Ernő

A CD-n keresd meg a PGO offline változatát. Ott a végigjátszások között megtalálod a teljes végigjátszást magyarul.

Mocsy

FALLOUT 2

HI Mocsy

Az a bajom, hogy mikor kimegyek a legelején a templomból, a faluba érve (mindenki rám támad nem támad hanem nem birok menni – atyaég!! – a korr.), mert nyitva van az a combat ablak. Pedig nem öltem meg a templom végén a csávót!!! Vagy talán az a baj, hogy a karakterem fel van tuningolva (character editor az internetről)?

A válaszodat előre is koszi:

Ha nem ölted meg, nem lehet oka a támadásoknak, valószínűnek tartom, hogy a csalás kavart be valamit. Nem

adtál magadnak túl sok negatív karmát esetleg?

Bird

Ez a Bird egy varázsló, ebből a levélből csak a csodával határos módon lehetett kiszedni a tartalmat -

Mocsy

SETTLERS 3

Mélyen tisztelt Mentőöv & MOCSY

Te vagy az utolsó reményem, Mocsy. Néhány napja szereztem meg a Settlers 3-at. Rohadtul tetszik, csak 1 aprócska gond van vele, mégpedig az, hogy az Iron Smelting Works nevezetű épületben a termékek előállításával némi nehézségek támadtak. Szóval szorgos telepeseim beviszik a szenet, majd a vasat az épületbe. Ezután a kohászati szakemberem is előbújik. Szorgosan összeolvasztja a szenet és a vasat. Az ebből előállított rudat a hóna alá kapja. Idáig minden rendben, csak mikor lerakja, a rúd valami csodálatos misztikum folytán rózsaszín malaccá változik. A telepesek a szénből és vasból előállított lombik-malacot egyenesen a henteshez viszik. Hát ebből nem tudom, milyen vacsora lesz. Na, gondolom, érted mi a probléma. Így még katonákat se lehet csinálni, még a Tutorialt se lehet végigcsinálni. Lehet, hogy csak azért, mert kalóz program? Kerestem patch-et hozzá a CD-iteken. Találtam kettőt a 07-esen és a 03-ason, asszem. Azt meg nem tudtam kicsomagolni sem, mert azt írta, hogy hiányzik a PATCHW32.DLL fájl, pedig én megtaláltam. Azt sem tudom, hogy azok mire valók. Kerestem a neten is, de nem találtam egy patch-et sem. Ha tudnál címet adni, ahol az eme hibának orvoslására készített patch megtalálható, nagyon hálás lennék: küldenék egy feneketlen korsót (csak legyen piád megtölteni). Billentyűzetem előtt térdelve írom eme sorokat, és hozzád imádkozom.

KÉRLEK, SEGÍJJÉ MÁN, MER ITT HELYBEN KARÓBA HÚZOM MAGAM!!!

U.I.: Kérlek, az újságba tegyél be, ne mailben válaszolj, mert a szolgáltatómnál gondok vannak, és nem tudok levelet fogadni.

Köszi!

Hű olvasótok: ifj. K. L.

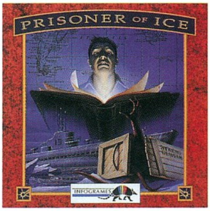
Khmmm, a karóba húzás meglehetősen fájdalmas halálnem, tudtommal a XVIII. század végétől nem is alkalmazzák. E helyett inkább ballagj el a legközelebbi játékboltba, s vedd meg az EREDETI Settlers 3-at. Az általad leírt gond ugyanis kizárólag a sütött, más szóval kalóz példányokkal fordul elő. Az eredetivel nincs semmi baj, ott a kovács kardokat és nem sonkákat kovácsol. A program már több, mint egy éves, biztosan találsz olyan helyet, ahol megkapod kedvezményes áron. Ha nincs más ötleted, akkor lapozd fel az előző PC Guru 27. oldalát, ott láttam egy hirdetést, ahol 5990 forintért árulják.

Mocsy

MOTORHEAD

Szia Mocsy!

Lenne egy gondom a legújabb Pc Guruval. Nagyon örültem, mikor megtudtam, hogy a Motorhead lesz a teljes játék. Megkaptam az újságot, és elindítottam a játékot. Csak ezután figyeltem fel arra, hogy van egy 12 megás patch a játékhoz. Mikor fel akartam telepíteni, nem találtam sehol. Beléptem a html-es kezelőfelületre és a patch-ek között megtaláltam. De mikor fel akarom rakni, azt írja ki, hogy nem található a file. Megnéztem a CD-n is, de ott nem is volt ilyen mappa. Szóval ha megoldható, szeretném, ha feltennétek a patch-et a következő CD-re.



Kaptunk néhány levelet és telefont, melyben hiányoltátok a Motorhead patch-et a CD-ről. A PC Guruhoz a 2.2a verziószámú Motorheadet adtuk. Amint megérkezett a szerkesztőségbe, Chris (a CD szerkesztő) azonnal feltelepítette és elindította. Minden ment is remekül. Ezután fogta a 3.0-ás patch-et, és ráengedte a feltelepített változatra. A két patch viszont nem szerette egymást, mivel ezután a játék nem indult el. Ezért szedtük le a 3.0-ás tapaszt, nem akartunk keveredést okozni. Az viszont tényleg a mi hibánk, hogy az újságból nem szedtük ki a szöveget, akkor az az oldal már nyomdában volt. Még egyszer elnézést kérünk.

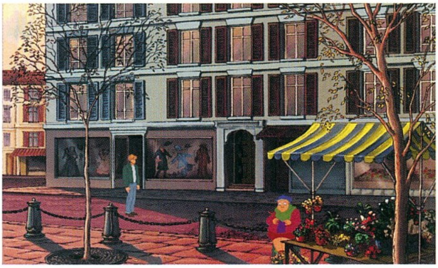
Lapzárta után érkezett a hír, miszerint valószínűleg a magyar Windows a ludas. Egy olvasónk hívta fel rá a figyelmünket, de sajnos még nem volt időnk ellenőrizni. Egy próbát azonban mindenféleképpen megér.

Mocsy

BROKEN SWORD 1

Kedves Mocsy!!! (Jó név :-)

A honlapotokról letöltöttem a Broken Sword 1: The Shadow of The Templars végigjátszását. El is kezdtem játszani a BS1-el. Át is vertem a veteránt, elmentem a rendőrségre, felhívtam Nicót, el is hívott a házára. De amikor kimentem a rendőrségről, csak ugyanoda lehetett mennem, ahol



idáig voltam (Café-Sikátor-Rendőrség-Csatorna-Veterán udvara). Lehet, hogy a programmal van hiba, lehet, hogy elrontottam valamit. Az angol nyelvtudásom alap. A Broken Sword 2-t már végigvittem.

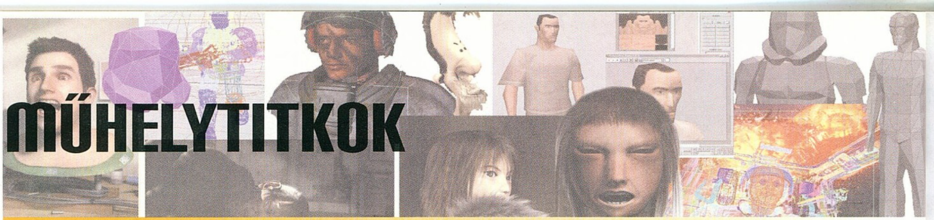
Kérlek, segíts!!!!

Dance

Az a gyanúm, hogy elhagytál egy fontos tárgyat, s ezért nem enged tovább. Ilyen lehet a használt papírzsebkendő, a ruhafoszlány, a bohócorr stb.

Írd meg pontosan, milyen tárgyak vannak nálad, úgy talán tudok segíteni.

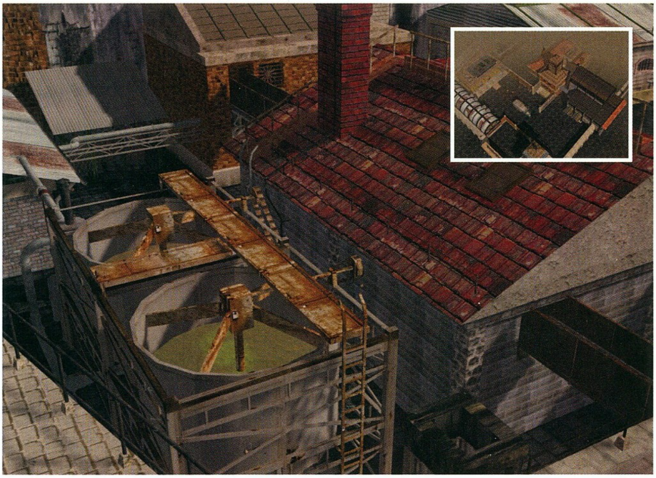
Mocsy



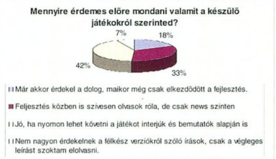
MŰHELYTITKOK

Mostani témánk a 3D-s karakterek tervezéséhez is kapcsolódik, ezúttal főleg a textúrákról és ezek elkészítéséről lesz szó. Beszélgető partnerem ezúttal is Nagy Zoltán volt a Philos Laboratories csapatából.

A textúra tulajdonképpen 2D-s kép, mely fel van húzva az elkészített objektumra. Több módszer is létezik az objectek textúrázására, a gyakorlati cél az, hogy a felfeszített kép ne nyúljon meg sehol, tartsa meg az eredeti mintázatát arányosan, de ugyanakkor az elkészített modellt teljes egészében fedje le. Ezt úgy tudjuk a legjobban elképzelni, ha megpróbáljuk gondolatban a papírlapszerű textúrát ráhajtogatni egy gömbre. Óhatatlanul lesznek olyan pontok és területek, ahol a kép megkettőzve lesz rajta, de akadhatnak olyanok is (ha a kép kicsi), melyek üresen maradnak. Manapság leggyakrabban az UV koordinátázást használják a programokban, ez azt jelenti, hogy a programnak kell megtalálnia a legjobb szöget, ahonnan ráfeszíti a textúrát a minimális torzulás érdekében. Alkalmazhatunk 3D-s festő programokat is, melyek segítségével rögtön 3D-ben készíthetjük el a textúrát, ezzel kiküszöbölhetünk egy csomó kellemetlenséget. Ha karaktereket készítünk, akkor célszerű ezek textúráját egy képen elhelyezni. A Quake-rajongók bizonyára találkoztak már a programhoz készült skinekkel, melyek lényege, hogy gyakorlatilag a karakterre készült textúrákat rajzolhatjuk meg. A program a különböző testrészek képét ezután már automatikusan kivágja az egész képből, és gyakorlatilag kitapétázza a modellt. Külön-külön is el lehet helyezni ezeket a képeket, azonban régebben nagyon kellett vigyázni a helyfoglalásra, így szokásként megmaradt, hogy lehetőleg spórolunk a kártyákon lévő textúra ram használatával. A textúra természetesen nem csak a színes képet jelenti, melyet fel fogunk feszíteni. Ennek a képnek még adhatunk felületi érdességet a mostanában divatos bump mapping segítségével, fényeket és csillogásokat helyezhetünk el rajta. A kép ilyenfajta módosításával lehet a modellek valósághűségét növelni. Ezeknek az értékeit egyébként külön szürkeárnyalatos képpel adjuk meg a programnak. A karakterek elkészítésekor nagyban befolyásolja a munkánkat az előbb említett szempontok szerint, hogy a karakter milyen öltözetet visel. A bőr paraméterei mondjuk teljesen mások, mintha szövetbe bújtatnánk a figuránkat. Más pontokon is bele kell nyúlnunk extra jellemzőkkel a textúrába, hiszen pl. a szájnak mindig kicsit csillogónak kell lennie a női modellek esetében. A karakterek apró jellemzői is komoly munkát igényelnek, az előbb említett száj egyáltalán nem képzelhető el homogén csíknak. Már alapban érzékeltetni kell a textúra vonalait, azonban a fény-árnyék párost nagyon jól hangsúlyozni kell a készítés során.



Minden textúra elkészítése fotózással kezdődik; ha mondjuk, cipőt kell modelleznünk, akkor célszerű előtte a nekünk tetsző surranót több szögből lekapnunk. Alapnak akkor is célszerű a valóságból kiindulni, ha karaktereink fantáziavilágban mozognak, teljesen sohasem szabad elszakadni a valóságtól. A lefotózott képet csak viszonyítási alapnak használhatjuk, hiszen nem valószínű, hogy teljesen ugyanarra a surranóra lesz szükségünk a játékban. Inkább csak a cipő jellegét, a varrások elhelyezkedését, valamint az alapanyag jellemzőit érdemes figyelembe venni az ilyen munkák során. A digi fotó egyébként sem lenne alkalmas egy az egyben textúrának, hosszú munkaórák szükségesek ahhoz, hogy az átrajzolás és néha a pixelezgetés végén a kész kép kialakuljon. Ki kell emelnünk a fontos részleteket, finomítanunk kell a grafikát mindenképpen. Mivel a kész



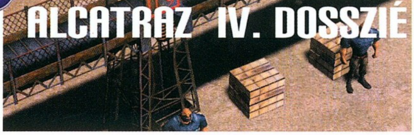
Készült a PGO felmérése alapján.

képben az alapul szolgáló cipő felismerhetetlen, ezért ez a módszer semmiképpen sem tekinthető másolásnak, netalán lopásnak; szerintem, ha bármelyik neves festőnek lett volna fényképezőgépe, akkor nem vesződtek volna a modellek fáradságok beállításával. Mindenképpen érdemes valamilyen mintából kiindulni, mert egyrészt nagymértékben lerövidítheti a munka elvégzésének időtartamát, másrészt pedig hasznos lehet, ha az ember pontosan tudja, hogy miként is néz ki a valóságban az a tárgy, amelyet meg szeretne jeleníteni. Lehetnek olyan elkészítendő modellek, melyek eredetijét nap, mint nap használjuk (mondjuk egy nadrág), de ha el kell készítenünk, akkor jövünk rá, hogy nem is ismerjük igazán azt a tárgyat. A fotó ekkor segíthet.

Mindenképpen valamilyen valós dologból kell kiindulnunk, még akkor is, ha valójában fantáziaalkotást fogunk elkészíteni. A legjobb példa erre az űrhajó-modellezés. Nem ruccanhatunk át a szomszéd galaxisba fotózni egy-két tetszetős csatahajót, így marad az, hogy a mostani földi technikai csúcsát jelentő repülőket, űrhajókat és akár hajókat is megvizsgáljuk. Természetesen ezekből csak akkor tudunk kiindulni, ha nem valamiféle organikus űrhajót szeretnénk gyártani, jó nagy csápokkal. E tárgyak textúrázásakor vannak törvényszerűségek, melyeket be kell tartanunk: még a piszokfoltok elhelyezésének, illetve a mélyedésekben összegyűlő kosznak is szerepe lehet abban, hogy az elkészült modell mennyire lesz életszerű.

Ha a munka szabad szárnyalást enged a képzeletnek, akkor sem szabad teljesen elszállni, a kreativitást nem szabad összekeverni a vagdalkozással, mikor mindenféle elemet beépítünk a modellbe csak azért, hogy minél extrémebb legyen. A textúrák tervezésekor mindenképpen igazodnunk kell ez eredeti elképzeléshez, az ezek alapján készült vázlatokhoz és ceruzarajzokhoz. Mivel maga a modell is ezek alapján készült, így nagy gond lehet belőle, ha a textúra nem követi a modell tervezésekor lefektetett alapelveket.

Bear™



ALCATRAZ IV. DOSSZIÉ

Folytatjuk Alcatrazos sorozatunkat. Ebben a hónapban Kurdi Péter, a játék egyik forgatókönyvírója és Tili László, a játék rendezője mutatja be az Alcatraz világát.

Az Alcatraznak hátteret adó világ – amellett, hogy teljesen fiktív – leginkább a földi ipari forradalom időszakára emlékeztet. Ez az a kor, amikor a világ megindult a jelenkorba vezető úton, megszületett a tömegtermelés és a kapitalizmus. Ha kinézünk valamelyik ház ablakából az utcára, kiterjedt magasvasút-hálózatot láthatunk, alant járművek haladnak, sőt még egy sarki telefonfülkét is felfedezhetünk. A magasvasút állványzata azonban szegecselt vasból készült, a furcsa, háromkerekű automobilokat gőz hajtja, a telekommunikációs rendszer pedig elektromosság nélkül működik.

Noha ebből a technológiából az elektromosság vagy a robbanómotor elve szinte teljesen hiányzik, a maga módján igencsak fejlett és hatékony. Ennek jó példája a telekommunikáció, amely teljesen mechanikus úton folyik, mégis eléri azt a fejlettségi szintet, amelyet az internet akár csak tizenöt éve is jelentett. A hangot nagy erejű rezonátor viszi át hatalmas tükrökre, amelyek a légkör határán lebegő állomásra vetítik fel az információt, amely továbbküldi egy másikra, míg csak a világ túlfelén el nem raktározódik egy sokmillió fogaskerékből álló, raktárháznyi memóriablokkban. Mint láthatjuk, ennek a világnak is megvannak a maga csodái, s ezek esetenként még monumentálisabbak, mint a mieink. A Földön Jules Verne álmodott ilyen gépezetekről, de ezek közül csak kevés valósult meg. Számítógép-rajongók az Elveszett Gyermekek Városa című kalandjáték, illetve az ennek alapjául szolgáló, fantasztikus hangulatú film zöldes ködben úszó kikötővárosára emlékezhetnek.

Az Alcatraz világában mindez a technológia egyetlen totális hatalom, a Rend irányítása alatt áll. A Rend minden energiáját hatalma fenntartására fordítja, így az átlagemberek semmit sem látnak vissza az általuk megtermelt javakból. A telekommunikáció vagy az automobilon való közlekedés kevesek kiváltsága, a többségnek csak az éhbérért végzett rabszolgamunka, a piszkos házak rengetege és a folyton elromló, futószalagon készült olcsó gépek jutnak. Elsőként megtervezett börtönünk, az átalakított szódaüzem is a világnak ezt az arcát mutatja meg. A fegyház számos helyisége már kész van, ezeken jól megfigyelhető, hogy a grafika hogyan teremti meg a megfelelő hangulatot. A grafikusok elsősorban szürkés árnyalatokat használtak, a legtöbb tereptárgy „piszkos" vagy „rozsdás". A szobák gyengén megvilágítottak, sok az árnyék. Néhány későbbi börtönünk teljesen más hangulatot képvisel majd. Lesz például trópusi ültetvény, ahol a rabok a mocsárban dolgoznak, sőt fúrótoronyból átalakított fegyház is, amelyet kizárólag helikopterrel lehet megközelíteni.

A CDn található ray-tracing rovatunk újabb taggal bővült. Ezúttal azonban nem programozunk, nem tervezünk programot, sőt, a mostani cikkben még számítógépről is alig esik szó. Sok levelet kaptam az utóbbi időben (kösz mindenki!), és megállapíthattam, hogy a legtöbb baj a matekkal volt! Szóval mindenki okulására most tömény matematika fog következni, igaz, a szemléletes fajtából: megismerkedhettek a 3D-s vektorgeometriával. Ezen kívül a cikkben az előforduló tipikus feladatok ill. azok megoldásai is megtalálhatók. Jó szórakozást! Üdv,

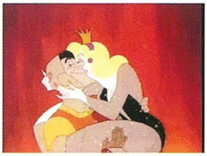
Fary
(guru@philoslabs.com)

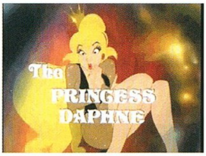
HELYHIÁNY MIATT

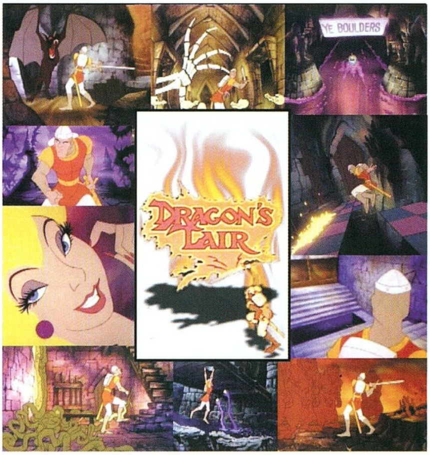
DRAGONS LAIR DELUXE

Habár ez a játék nem újkeltű, mégis csak most jutottunk el odáig, hogy az újság lapjain bemutatásra kerüljön. A története több mint tíz évre nyúlik vissza, ugyanis Amigán (és „lézerlemezes" gépeken) akkor jelent meg. A programozók nem fukarkodtak a CD-n található hellyel, ugyanis a DL 2: Time Warp és a Space Ace első része is megtalálható a lemezeken. Mindhárom játék az eredeti történetet vonultatja fel azzal a különbséggel, hogy most már a számítógép nem a programot és a grafikát tölti be, hanem a történet animációit, és azokat játssza le, amelyek éppen soron következnek. (Élelmesebbek a CD-n található filmeket egymás után fűzhetik, így teljes rajzfilmet kaphatnak.) Míg a Dragons Lair a fantasy világában, addig a Space Ace az űrben játszódik.

A Dragons Lair első részében Dirknek kedvesét, Daphnét kell kimentenie egy kastély mélyéből, ahol a gonosz sárkány tartja fogva. A kastélyba már bejutnia sem egyszerű, ugyanis mindenféle csáp próbálja meg az útját állni. Később egy látszólag veszélytelen szobán kell keresztül mennie, ahol több csapda is várja. Találkozik harcos patkányokkal, majd a fegyverkováccsal és annak „csodálatos" fegyvereivel. Majdnem bent ég az egyik szobában, de végül kimenekül. Meglovagol egy szellemlovat, amelynek a tulajdonosa igencsak megharagszik rá. A kriptán átmenekülve zuhan pár száz métert egy fedetlen liften, majd találkozik a Gyíkkirállyal, aki elől sikerül megszöknie. Csónakázik egy földalatti folyóban, ahol partot érve a lávaemberek majdnem elkapják, kis híján agyonüti az áram, végül mégis megtalálja szerelmét a sárkány kincses kamrájában, ahol a Fenevad személyesen őrzi őt. Még harcolnak egymás ellen, majd – ahogy az lenni szokott – egymás karjába borulnak.







A Dragons Lair 2: Time Warpban ismét Daphnét rabolják el, de ezúttal Mordroc, a gonosz varázsló. Hogy megnehezítse főhősünk dolgát, az Időben rejtette el valahol. Anyósa ezt megtudva Dirköt üldözőbe veszi, aki elől elmenekül – mit ad Isten – megint abba a kastélyba, ahol már előzőleg a sárkányt megölte. Szerencséjére ott talál időgépet, amellyel az utolsó pillanatban megpattan anyósa haragja elől. Utazásai során megtalálja Csodaországot, ahol Alice is járt. Látogatást tesz az Édenkertben, Beethoven szobájában és az egyiptomi piramisoknál is, ahol Mordroc jól rászedi. Sajnos nem tudja megakadályozni, hogy a varázsló ne húzza fel Daphne ujjára a gyűrűt, aki ezért maga is szörnyeteggé változik, ám Dirknek sikerül kicseleznie a gonoszt, és végezni vele. Az életmentő csók most sem marad el. Összeölelkezve visszatérnek a kis erdei házikóba, ahol gyerekeik és a drága mama már nagyon várják őket. Minden jó, ha vége jó…

A Space Ace-ben a gonosz Borf kapitány elrabolja Dexter barátnőjét, Kimbertyt, akit a főhadiszállására visz. Dexter utána ered, hogy kiszabadítsa a lányt, de legnagyobb sajnálatára felkészülten várják. Ráadásul időnként még meg is fiatalodik, ami miatt kissé ügyetlenebb. Meg kell küzdenie mindenféle űrmocsári élőlénnyel, majd az óriás betonemberrel. Igazi űrmotorozáson is részt vesz, ahol végre találkozik szíve választottjával. Együtt haladnak tovább görkorcsolyázva, később úszva. A vízben több szörny is az útjukat állja. Dexter végül szembetalálja magát Borf kapitánnyal. Egyetlen lehetősége, hogy legyőzze, ha a fiatalító sugarat visszatükrözi. A terv beválik, így mehetnek tovább az űrhajóval a végtelen űrbe.

ErniE

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

HARD TRUCK 2

Állítsd le a játékot a kódok beírásához:

hardtruckisthebest pénz és licenc
wininalottery pénz és licenc
Openallroads az összes út használható
Advancedmap a titkos tartályokat is látjuk a térképen
Freerepair a backspsce megnyomására teljes javítást kapunk
freerecover [Ctrl] + 5 lenyomására teljes felépülés
Fillup végtelen üzemanyag

WARLORDS: BATTLECRY

Játék közben írhatjuk be az alábbi kódokat:

IAMATANK isten mód
IAMSEER teljes térkép
IAMALOSER pálya elvesztése
IAMAWINNER pálya megnyerése
IAMANARCHMAGE összes varázslat

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

A HINTS FOR VIDEOGAMES nevű könyvbe (melyet megtalálhatunk a szütyőnkben) kell beírni az alábbi kódokat:

YOULOOKINATME végtelen egészség
IFEELUNUSUAL végtelen lőszer
QUICKSUCKITOUT mérgezés elleni védelem
PATRICKMARLEY a Darnley Microcorder meghallgatása
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT készítők listája

ICEWIND DALE

A cheat használatához az v1.05+ -os patch szükséges.

A kódok beírására létrehozott konzolablak a Ctrl + TAB lenyomására jelentkezik be:

CHEATERSDOPROSPER:Explore Area() teljes térkép
CHEATERSDOPROSPER:Hans() a party elmozgatása a pointer helyére.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]) a kiválasztott karakter XP-t kap.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]) a party aranyat kap.
CHEATERDOPROSPER:Midas() a party 500 aranyat kap.
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid() a party 5 healing potiont, 5 antidote-ot, és 1 Scroll Of Stone To Flesh-t kap.

Mielőtt a következő editálós kódot beírnánk, mentsük le az érintett file-okat:

A játék főkönyvtárában található icewind.ini nevű file-t töltsük be valamilyen text editorba. A [Game Options] szekcióba írjuk be a Cheats=1 sort. Ezután indítsuk el a játékot, kérjük elő a CTRL + TAB segítségével a konzolablakot, és írjuk be az alábbi parancsot:

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys()

Ezek után a következő billentyűzetkombinációkat használhatjuk a játékban:

[Ctrl] + J kiválasztott karaktert a pointer pozíciójába mozgatja
[Ctrl] + R egészség feljavítása, vagy a kiválasztott karakter feltámasztása (a kis képen)
[Ctrl] + Y a kiválasztott szörny, vagy NPC legyilkolása (nem kapunk XP-t)
[Ctrl] + 4 a csapdákat bekapcsoló poligonok kijelzése
[Ctrl] + 9 karakter-befoglaló kockák kijelzése

BANG! GUNSHIP ELITE

Az új játék menüben a következő szavakat írhatjátok be névként, melyekkel a 2. és a 19. pálya között bármelyikre ugorhatunk.

mayday, victory, challenger, azimuth, revealed, stoneage, warfare, oxygen, skyhigh, sunshine, blowup, neuftrois, baracuda, giveaway, waterfall, seventeen, neartheend, y2k

A következő cheat kódok is alkalmazhatók a játékban:

dogmode isten mód alkalmazása
stoneskin végtelen pajzs
pianist ellenséges lövések irányítása
booost végtelen utánégő
kinput szöveges adatbevitel a cheat menüben
reflux végtelen Flux Beam lőszer
greens végtelen Phase Shift Cannon lőszer
firecrackers végtelen Hellfire lőszer
nails végtelen Titans Hammer lőszer
volcano végtelen Magma Cannon lőszer
lightning végtelen Electronic Laser lőszer
staystill végtelen Stasis Cannon lőszer
listener végtelen Sonic Cannon lőszer
bloody végtelen Plasma Cannon lőszer
stormfire végtelen ALL WEAPONS lőszer
getridof végtelen Lőszer a No Weaponhöz

ATLANTIS 2

Az ATLANTIS2.LOG file-ban keressünk rá a mandalas szóra. Az itt található részben láthatjuk a játékban lévő végső fejtörő megoldását:

— Solution Mandalas -----
Mandala 1 : numero 4
Mandala 2 : numero 6
Mandala 3 : numero 5
Mandala 4 : numero 1
Mandala 5 : numero 3
Mandala 6 : numero 2

SUBMARINE TITANS

A játék közben nyomjátok meg az ENTER-t, majd véssétek be a kódokat:

FOW teljes térkép
TECH összes technológia
ENERGY teljes energia
AIR teljes levegő
SILICON teljes szilikon
METAL +1000 fém
GOLD +1000 arany
CORIUM +5000 Corium
EXITON +1000 arnay, +5000 Corium, +10000 fém

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

A cheat mód aktiválásához lépjetek be a konzolba a ~ billentyű lenyomásával, majd írjátok be az alábbi szöveget:

Sv cheats 1

god isten mód
noclip nincs clipping
undying 999 pajzs, 999 egészség
map_brig titkos pálya
give # az alábbi listából egy tárgyat ad

Phaser, Tetryon Disruptor, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD (infinity modulator), Tricorder, Health, Ammo, All

POWERSLIDE

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat, melyek hatására egy kis ikon is megjelenik a jobb felső sarokban:

APOLLO az autó felemelkedik a talajról egészen addig, amíg nyomva tartjuk az ALT billentyűt.
BLAST az összes autót taszítjuk
BOMB a kocsink bombát lő ki
BURN lángoló csomó jelenik meg nem messze a kocsitól
GLIDER a levegőben a kocsi úgy irányítható, mint a vitorlázó repülő
HOVER a kocsink vízen is megy
ICBM a kocsi úgy viselkedik, mint a rakéta
JUMP a kocsi minden ugratáskor magasabbra emelkedik a levegőben
LAUNCH az autó az A billentyűre indul, és a Z-re mozgathatjuk a fejünket
LIGHT égő autó
LUNAR holdi gravitáció
SLEEP nem kormányozza senki az AI kocsikat
SLIPPY csúszós felületek
SPIDER a kocsi nagyon jól tapad az úthoz
STICKY tapadós felület
SUCK az autók vonzzák egymást
TIMEWARP időlassítás az AI versenyzőknek
TWISTER láthatatlan tornádó nehezíti az AI ellenfelek futását
WARP az ellenfelek csak vánszorognak

HEAV Y METAL F.A.K.K. 2

A cheat konzol engedélyezéséhez a következő menükbe kell belépnünk:

Video/Audio Menu —> Advanced Options —> Checkmark Console.

Játék közben a ~ billentyű lenyomására jelenik meg a konzol ablak, ahova a kódokat beírhatjuk:

god isten mód
notarget az ellenfelek nem támadnak
noclip átjárhatunk a falakon
give összes fegyvert és tárgyat megkapjuk
health teljes életerő
eventlist összes lehetséges parancs megjelenítése
map # ugrás a megfelelő pályára, az alábbi nevek közül választhattok:

blood, cemetary, cliff1, cliff2, creeperpens, end, fakkhouse, fog, gruff, gruff_cinema, homes1, homes2evil, homes2good, intro, landersroost, oracle, oracleway, otto, over, shield, swamp1, swamp2, swamp3, towncenter_evil, towncenter_good, training, under, water, zoo

Bear™

HARDWARE HÍREK

DETONÁTOR3

Alighogy az utolsó oldalig leadtuk az Ati Radeon cikket, az NVIDIA „meglepte" a piacot a Detonátor3 (6.18) meghajtóval. Gyorsan nekifogtunk a telepítésének, hiszen megszoktuk már, hogy a hetenként frissített bétás referencia driver jó esetben akár 1-2 % teljesítménynövekedést is jelenthet. Ezzel szemben szinte elképesztő volt, hogy 1600x1200-ban 32 biten a GF2 GTS-ünk 30 fps helyett (detonátor 5.22) 37-et pumpált ki magából. Sajnos a CD mellékletre már nem tudtuk feltenni, de a következőn mindenképpen megtalálhatjátok majd. Úgy tűnik, az NVIDIA kicsit megrázta magát, nehogy az elmúlt időszak eseményei esetleg rossz fényt vessenek a cégre. A Detonátor3-mal bravúrosan visszavágtak az Atinak a Radeonnal elkövetett „szemtelenségükért", így egy hajszálnyival ugyan, de újra a GF2 GTS chippel szerelt kártyák a leggyorsabbak. Ezzel a nem várt fordulattal a Radeon teszt kapcsán még nem számolhattunk, így a kérdés most az, hogy az Ati vajon képes-e felvenni a versenyt szoftvertuningolásban az NVIDIA-val. Esetleg az, hogy milyen tartalékok rejlenek még az NVIDIA driverekben, ha még a sokadik frissítéssel is ilyen brutálisan tudták növelni a 3D-s teljesítményt. Egyelőre azonban a kedvezőbb ár és a fejlettebb technológiák implementációja továbbra is a Radeon mellett szól. Az Ati pedig elmondhatja, hogy legalább két hétig sebességben is uralta a piacot:).

GEFORCE2 GTS ULTRA

Mivel a Radeon a tervezett időben került a boltok polcaira, jelenleg a leggyorsabb 3D-s chipnek számít a piacon. Szó nincs arról, hogy toronymagasan verné a vetélytársait, ám 10-20 %-os előnye a GF2-esekkel szemben épp elég lehet ahhoz, hogy a piaci trendek az NVIDIA számára kedvezőtlen fordulatot vegyenek. Egyelőre azonban mind a két „királyság" stabilan áll, hiszen az Ati épp learatja a babérokat, az NVIDIA pedig az NV20 kódnevű következő generációs chipjének elképesztő paramétereit szivárogtatja ki. Valahogy az elmúlt két évben mindenki megtanulta, hogy az a kevés információ, melyet az NVIDIA közöl a nyilvánossággal, többnyire a megvalósuló tényekre szorítkozik. A pletykák szerint az új chip 300 MHz-en fut majd, elképesztően gyors DDR SDRAM-okkal, illetve az Ati HyperZ megoldásához hasonló áthidaló technológiákkal is felvértezik majd. Eredetileg az NV20 2000 őszén mutatkozott volna be, ám némi meglepetésre az NVIDIA elhalasztotta a launch-ot egészen a következő év tavaszára. Persze az nem járja, hogy addig is az Atisok birtokolják a leggyorsabb GPU címet, így augusztus 14-én az NV20 csúszásával párhuzamosan bejelentették a GeForce2 GTS ősszel érkező Ultra változatát. Az architektúrán nem módosítottak, azaz továbbra is négy pixelgenerátor dolgozza fel az adatokat fejenként két textúrázó egységgel. Emelték viszont a mag és a memória sebességét 200/166 MHz-ről, 250/230 MHz-re. A core egy erősebb geometriai gyorsítót kapott, így az Ultra T&L egysége már 31 millió háromszöget számol majd másodpercenként. A memóriákat 4,5 ns-os DDR SDRAM-okra cserélték, amelyek 230 MHz-en legfeljebb 7,36 GB/s-os adatátviteli sebességre képesek. Az Ultra egyetlen lényeges „újítása" (a memória sávszélességének növelése), amint azt a mellékelt táblázatban is láthatjátok, drasztikusan növeli a 3D-s teljesítményt.

Szeptember végén jó eséllyel már az amerikai boltok polcain lesz 499 dollárért. Extrém teljesítmény, extrém áron.

Quake3	GF2 GTS	GF2 GTS	V5	Radeo
1280x1024x16	105,4	91,2	66,6	53,5
1280x1024x32	81,8	56,7	42,1	51,2
1600x1200x16	85,8	62,7	40,6	37,6
1600x1200x32	57,2	38,4	25,7	36,2

MATROX G800 + DDR FCRAM?

Egyre több jel mutat arra, hogy a Matrox új generációs grafikus chipsetéhez, a G800-hoz szintén új generációs memóriafajtát fog használni (legalábbis egyes modelljein). A DDR FCRAM (Double Data Rate Fast Cycle RAM), melynek kifejlesztője a Toshiba és a Fujitsu volt, 25-30 százalékkal hatékonyabb busz-keresztmetszet kihasználással dolgozik, mint a hagyományos DDR memória.

A Matrox ezzel a lépéssel némileg enyhíthetné a többi nagy gfx chipet gyártó céget is általánosan sújtó memória-adatátviteli szűkösség problémáját (azaz a memória használatának viszonylag lassú volta erősen korlátozza – főleg magasabb felbontásokban és 32 bites színmélységben – a grafikus chip teljesítményét).

A megoldás egyetlen hátránya, hogy az DDR FCRAM hasonló kiszerelésben nagyjából másfélszeresébe kerül a hagyományos DDR SDRAM-nak. Más kérdés, hogy a Matrox sohasem az olcsóságáról, hanem inkább a minőségi termékeiről volt nevezetes...

IBM: 1 GB-OS MICRODRIVE

Az IBM mindig is az élen járt a nagy kapacitású adathordozók gyártásában, illetve az ezekkel párosuló technológiai innovációk megvalósításában: 1980-ban ők voltak az elsők, akik elérték a 3380-as winchestereikkel az 1GB-os „álomhatárt". Méreteit tekintve a 3380-as széria egy frizsiderével vetekedett, súlya pedig 250 kg körül volt. Így 2000-re ezek az adatok drasztikusan lecsökkentek, az IBM új „Microdrive" winchesterének súlya 16 gramm, alig nagyobb egy kompakt flash kártyánál, s kapacitása 1Gb, mely jóval meghaladja a többi konkurens cég, hasonló „igyekezeteit". Jövőbeli felhasználási területei igen változatosak, mivel az elektronikai ipar szinte összes olyan cége felvette alternatív adathordozói listájára, akik még nem fejlesztettek ki ehhez hasonló eszközt: a Minolta és a Nikon digitális fényképezőgépeibe, a Casio és a Hewlett-Packard PDA-iba, a Psion Palmtopjaiba szeretné beépíteni a „Microdrive"-ot. Elterjedésének sikere már most garantáltnak látszik, hiszen méretéhez képest a kapacitása elképesztően nagy, adatátviteli sebessége meghaladja az összes modern flash kártyáét – 4MB/sec –, s szinte minden

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/...........szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/08

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. augusztus 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

Ki vásárolja meg a PCGurut?
❑ én
❑ szüleim
❑ barátom, osztálytársam, kollégám
❑ valaki más a családból

Hol vásároljátok meg a lapot?
❑ utcai hírlapárusnál
❑ bevásárlóközpontban
❑ számítástechnikai üzletben

Mikor vásárolod meg a PCGurut?
❑ már aznap mikor megjelenik
❑ kb.1-2 hét csúszással
❑ néha, ha eszembe jut
❑ előfizetéssel kapom

Van valami gondod az előfizetéssel?
Ha igen:
....
....

Ha nem olvasod havonta a PCGurut, mi az oka?
❑ drága
❑ annyira nem érdekel
❑ más lapot is veszek
❑ lemaradok, sokszor nem tudok róla, hogy megjelent

Mi lesz a sorsa a kiolvasott lapnak?
❑ gyűjtöm
❑ továbbadom
❑ csak a CD-t tartom meg
❑ kidobom

Egyből észreveszed az újságosnál a lapot?
❑ igen ❑ nem

Akkor is megveszed a PCGurut, ha a hozzá tartozó teljes játék nem érdekel?
❑ igen ❑ nem

Hányadik újságosnál tudod megvenni a magazint?
....

Elégedett vagy a lap mostani csomagolásával?
❑ igen
❑ nem, mert
....
....

Mi történik a posztermelléklettel?
❑ kirakom a falra
❑ ami tetszik megtartom, a többit elajándékozom
❑ besüllyesztem valahová
❑ kidobom

Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-ma
jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlap
töltse ki nyomtatott nagybetűkke
és küldje vissza postán vagy faxo
(350-8731)

Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a
véleményedet a PC GURU-val
kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt
kérdőívet s küldd vissza a címünk
2000. augusztus 31-ig.
Segítségedet előre is köszönjük

PC GURU szerkesztősé

számítástechnikai eszközzel kompatibilis - az átalakító segítségével pillanatok alatt összeköthető laptoppal PCMCIA porton keresztül, vagy PC-vel USB porton keresztül.

TECHNICS: DVD-A10

Néhány hónappal ezelőtt történt, hogy feltörték a DVD-Audio szabvány másolásvédelmét. Ennek következtében a cégek kénytelenek voltak az összes erre a rendszerre épülő lejátszójukat visszavonni, vagy megjelenésüket elhalasztani. Úgy látszik, hogy a várakozásnak vége, mivel a Technics elsőként jelentette be, hogy szeptember második felében piacra dobja a DVD-A10 névre keresztelt asztali DVD lejátszóját, mely támogatni fogja mind a DVD Audio, mind a DVD Video szabványt.

DDR-ES SOCKET-A ALAPLAP

Az amerikai Iwill augusztus elején jelentette be az Acer Labs (ALi) MAGiK 1 alaplapi chipsetére épülő, KA266-R nevű alaplapját, melynek tesztpéldányait a sajtó szignifikánsabb képviselői már a hónap végén megkapják. A lap különlegessége, hogy 3 darab 184 érintkezős memóriafoglalatán keresztül 3 GB-nyi PC200/266 DDR SDRAM modult tud fogadni.

GYORS DDR SDRAM-OK A LÁTHATÁRON

Miközben különböző cégek egyre-másra jelentik be a gyors, 150 MHz-es SDR SDRAM memóriamodulok sorozatgyártását, a Kentron Technologies nevű fejlesztő cég előhozakodott a 400 MHz-es DDR SDRAM tervezetével (effektív átvitel 800 MHz-en).

A maximálisan másodpercenkénti 3,2 GB adat átpumpálása különleges tervezésű és kiépítésű memória-alrendszer segítségével lesz elérhető, miközben a Quad Band Memory fantázianevű termék órajele mindössze 100 MHz lesz!

KRYOTECH 1,5 GHZ THUNDERBIRD

A Kryotech némi hallgatás után most újra teljes gőzzel arénába lép a különlegesen gyors processzorok/gépek piacán, mégpedig nem kisebb dobással, mint az 1,25 GHz-es AMD Thunderbird procis konfigurációjával, melyet az év vége felé a 1,5 GHz-en hasító változat fog követni. Csak a rend kedvéért: az AMD jelenlegi leggyorsabb – hivatalos - processzora az augusztus 28-án bejelentett 1,1 GHz-es T-Bird.

A másfél gigás tempó eléréséhez a cég több ponton továbbfejlesztette az amúgy is brutális processzorhűtési technológiáját, amelynek része volt a fenti CPU-k esetében a speciálisan kialakított Socket-A foglalat.

TEAC POWERMAX 1500

A Copystationnel taroló Teac bemutatta az első 5.1-es hangrendszerét, amely remélhetőleg hamarosan a tesztrovatban is bemutatkozik majd. A PowerMax 1500 designban mintha rokon lenne a VL rendszereivel, a képről viszont hiányzik a távirányító, amely az ígéretek szerint szintén a dobozba kerül majd. Manapság a GTS-ek fabrikálása mellett mindenki Dolby Digitalra felkészített multimédiás hangszórókat gyárt, így el is határoztuk, hogy a következő számban részletes teszt erejéig bemutatjuk nektek a hazai piacon fellelhető példányokat.

SONY: VAIO C1XS SUB-NOTEBOOK

A Sony VAIO notebook családjában egyre inkább két „mainstream" kezd körvonalazódni: egyik az úgynevezett „all-in-one" típus, melyben akár csak az asztali gépek esetében, az összes kiegészítő, port, drive fellelhető, s így az ide tartozó gépek teljes értékű munkaállomásoknak felelnek meg. A másik vonal a multimédiás igényeket igyekszik kielégíteni: már nem a processzorteljesítmény a legfontosabb, hanem a kompaktabb design, a kisebb súly, nagyobb háttértár, az egyéb eszközökkel, mint például digitális kamerákkal, PDA-kal való kompatibilitás. Ez utóbbi vonalat erősíti a VAIO C1XS is, mely a minél kisebb helyfoglalás érdekében minden meghajtót nélkülöz, s így csak külső Floppy-, vagy CD-Rom drive csatlakoztatható hozzá. Ellenben van benne egy V90-es 56,6 kbps-os faxmodem, valamint a felnyitható display tetején egy CCD kamera – Motion Eye Digital Camera –, mely 410 000 pixeles felbontóképességgel rendelkezik, s mozgóképek rögzítésére is képes. A gép méreteiből adódóan a TFT kijelző nem lett túlságosan nagy: öszvér Ultra Wide XGA, 1024x480-as maximális felbontással rendelkezik 16-bit színmélység mellett. Kimenetek terén egy USB és egy Type II PCMCIA port áll rendelkezésünkre a VAIO-knál már szabvánnyá vált TV illetve monitor, valamint hang ki-, és bementek mellett. A gép multimédiás felhasználásokhoz való közelsége a software terén is meglátszik, mivel semmilyen szövegszerkesztőt, vagy adatbázis-kezelőt nem kapunk hozzá. Amit kapunk, az a Sony SmartWrite programja, mellyel e-mailekhez tudunk egy pillanat alatt a CCD kamerán keresztül felvett képe(ke)t csatolni, valamint a PictureGear, melynek segítségével 360 fokos tájképeket tudunk több képből generálni.

COMPAQ GÉPEK SLEDGEHAMMERREL

Kissé meglepő a hír, ám már több forrás megerősítette: a Compaq és még néhány másik, nagy amerikai rendszerintegrátor cég akár már ez év utolsó negyedévében piacra dobhat gépet az AMD Sledgehammer kódnevű processzorával.

A híradások szerint ezek a kiemelt (az utóbbi időben az AMD-hez erősen húzó) OEM-ek már a birtokában vannak a Sledgehammer 'engineering sample' példányainak. Az AMD ezt a processzorát az Intel Itanium kódnevű CPU-ja ellen veti be.

NVIDIA ALAPLAPI CHIPSET???

Bár az nVidia hét pecsét alatt őrizte titkát, mégis kiszivárgott: mérnökei DDR SDRAM memóriák kezelésére is alkalmas, integrált grafikus vezérlővel ellátott alaplapi chipset tervein dolgoznak. Az még egyelőre kérdéses, hogy az integrált gfx GeForce 2 GTS, vagy GF 2 MX alapú lesz-e, személy szerint ez utóbbira tippelnénk.

Az alfás szilícium novemberre várható, és valószínűnek látszik, hogy ennek a chipsetnek lesz Athlonra (Socket-A) és Intel procikra optimalizált változata is.

ABIT MULTIMÉDIÁS TERMÉK

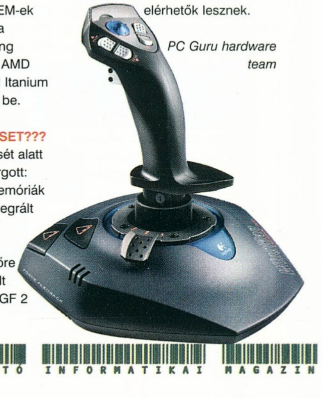
Ez ideig az alaplapjairól híres Abit most valami gyökeresen újba vágja a fejszéjét, mégpedig teljes körű multimédiás rendszert kínál majd hardcore játékosok számára. Az Arcadia fantázianevű digitális audió rendszer alapját a ForteMedia FM801 chippel szerelt, 5.1 csatornát lekezelni képes hangkártya adja (Arcadia AU-10), melyhez az összesen hat hangszóróból (5.1) álló surround hangfal szett járul. Ebben a felállásban a termék képes a Dolby Digital AC3 jelfolyamot megfelelően dekódolni, és a hangfalakra kirakni.

A csomagot a távirányító teszi teljessé, ezt a tajvani cég főleg a házi mozizókra tekintettel adja a csomaghoz. Egyébiránt érdekes lesz látni olyan terméket az Abittól, amelyet nem lehet tuningolni...

LOGITECH WINGMAN FFB

A Logitech itthon is bemutatta az ősz elején piacra kerülő új termékeit, köztük a FFB-es WingMan joy utódját. Az alapmodell 79 dollár lesz (szeptember vége), míg a hard core játékosoknak szánt "tuningolt" változat 99 dollár (november). A 26 új termék közül csak párat tudtunk közelről is szemügyre venni, ám a bemutatott diákon egy négy szatellitből álló hangfalrendszer is feltűnt. Reméljük, hogy a Logitech 3D-s hangzásokra kivitelezett megoldásai hamarosan itthon is elérhetők lesznek.

PC Guru hardware team



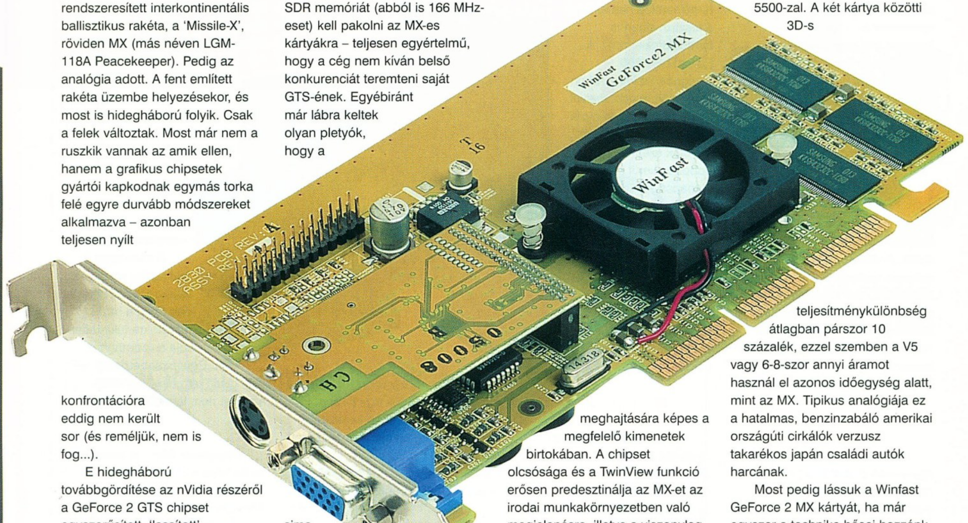
GEFORCE 2 MX

AZ NVIDIA TIZENEGY LEADTEK MEZBEN

Nagyon kicsi az esélye annak, hogy az nVidia új, a költségérzékeny vásárlók figyelmébe ajánlott chipsetének, a GeForce 2 MX-nek az elnevezésekor bárkinek is eszébe jutott volna a mérnökök közül az amerikai védelmi erőknél rendszeresített interkontinentális ballisztikus rakéta, a 'Missile-X', röviden MX (más néven LGM-118A Peacekeeper). Pedig az analógia adott. A fent említett rakéta üzembe helyezésekor, és most is hidegháború folyik. Csak a felek változtak. Most már nem a ruszkik vannak az amik ellen, hanem a grafikus chipsetek gyártói kapkodnak egymás torka felé egyre durvább módszereket alkalmazva – azonban teljesen nyílt konfrontációra eddig nem került sor (és reméljük, nem is fog...).

E hidegháború továbbgördítése az nVidia részéről a GeForce 2 GTS chipset egyszerűsített, 'lassított' verziójának, a GF 2 MX-nek csatasorba állítása, természetesen a nagytesónál sokkal kedvezőbb áron. Cél: a piac minél szélesebb körű lefedése. Mivel mi eléggé kíváncsi népek vagyunk itt a Guru hw labz háza táján, ezért a Leadtekes Winfast GeForce 2 MX kártya segítségével megnéztük, mit nyújt terepen az NV11 kódjelű chipset.

Lényegét tekintve három sarkalatos ponton történt változtatás a GF 2 GTS-hez képest. Az MX mindössze két darab rendercsatornával rendelkezik, ellentétben a GTS négyével, a magsebessége 175 MHz alapban (GTS: 200 MHz), illetve maximálisan 128 bites SDR memóriát, vagy 64 bites DDR SDRAM-ot tud kezelni (GTS: 128 bites DDR SDRAM is). Az nVidia gyári ajánlása alapján 128 bites SDR memóriát (abból is 166 MHz-eset) kell pakolni az MX-es kártyákra – teljesen egyértelmű, hogy a cég nem kíván belső konkurenciát teremteni saját GTS-ének. Egyébiránt már lábra keltek olyan pletyók, hogy a sima GeForce 256 SDR/DDR chipset gyártásával nemsokára teljesen leállnak. Végül is logikus lépés lenne. A fenti speckókkal az MX 350 Mpixel/sec, illetve 700 Mtexel/sec fill rate-et mondhat magáénak, 2,7 GB/sec memória adatátviteli értékkel rendelkezik, illetve másodpercenként 20 millió háromszög feldolgozására képes T&L egységet mondhat magáénak. Ez igen halovány bizonyítvány a GTS-éhez képest, van azonban néhány terület, ahol az árcédulán felül az MX jobban teljesít, mint a nagyfiú.

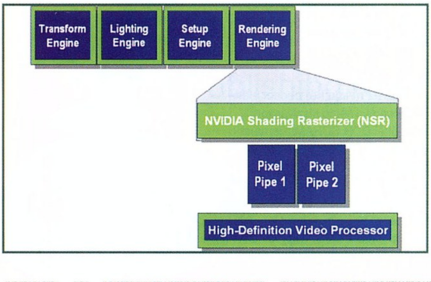


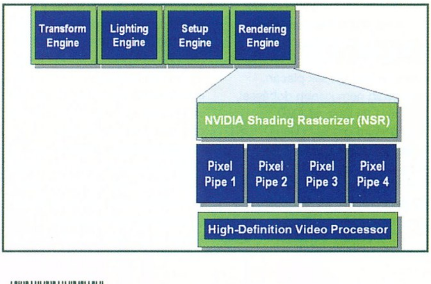
Ilyen például a TwinView funkció, amely lényegében a Matrox DualHead lekoppintása, azaz egyetlen MX chipes kártya két megjelenítő párhuzamos meghajtására képes a megfelelő kimenetek birtokában. A chipset olcsósága és a TwinView funkció erősen predesztinálja az MX-et az irodai munkakörnyezetben való megjelenésre, illetve a viszonylag erős T&L engine okán az alapszintű OpenGL munkaállomásokban való szereplésre. Persze a legtöbb kártya adatcsatornáin sok-sok textúra, fegyvermodell, szörnyeteg poligonváz és fireball fog keresztülfolyni...

A másik fontos 'újítás', amely lényegében a GTS chip egyszerűsítésének egyenes következménye, hogy az MX átlagos fogyasztása a gyártó cég szerint mindössze 4W. Ez természetesen elméleti adat, és a GeForce 256-tal szerzett tapasztalatok alapján ez az érték a gyakorlatban (értsd masszív Quake 3 Arenázás) a kétszeresére nőhet, ennek ellenére kifejezetten dicséretes, pláne ha összehasonlítjuk az ugyancsak e havi számban tesztelt ormótlan, energiafaló szörnyeteg Voodoo 5 5500-zal. A két kártya közötti 3D-s teljesítménykülönbség átlagban párszor 10 százalék, ezzel szemben a V5 vagy 6-8-szor annyi áramot használ el azonos időegység alatt, mint az MX. Tipikus analógiája ez a hatalmas, benzinzabáló amerikai országúti cirkálók verzusz takarékos japán családi autók harcának.

Most pedig lássuk a Winfast GeForce 2 MX kártyát, ha már egyszer a technika hősei hozzánk vágták.

A Leadtek terméke több ponton is eltér az átlagos MX-es kártyáktól. Mindjárt itt van a memória-keresztmetszet kérdése. Mint azt a legtöbben tudjátok, a GeForce chipsetes kártyák legnagyobb rákfenéje a magasabb felbontásokban jelentkező elégtelen memória-adatátviteli keresztmetszet, és ez szó szerint duplán sújtja az SDR memóriával kiszerelt darabokat. Ebbe a korlátba ütközik a





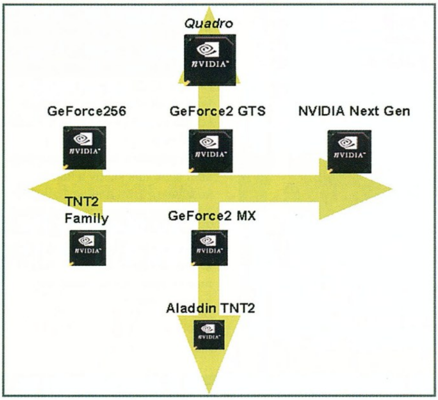
lényegében 128 bites SDR chipekre optimalizált MX is. Ezzel kapcsolatos apró, ámde értékelendő szépségtapaszként a Leadtek a Winfast MX SDR-es memóriáját nem a gyárilag ajánlott 166, hanem 183 MHz-en hajtja alapból (a max. átvitel nagyjából 2,8 GB/sec-ra nő), a magsebesség a szokásos 175 MHz. Annak érdekében, hogy az átlagos, 175 MHz-es mag jó tuningalany legyen, a cég a szokásos, passzív hűtést biztosító hűtőbordán felül egy ventilátort is applikál a 0,18 mikronos gyártási technológiával készülő, az alacsony áramfelvétel miatt nem igazán melegedő chip fölé. Szintén értékelendő.

Egyébként, ha már a tuningnál tartunk. Sajnálatos módon a lapzártáig rendelkezésre álló idő rövidsége miatt túlhúzás szempontjából nem tudtuk tesztelni a kártyát (a három perces 'quick check' műfaját pedig meghagyjuk másoknak), ezért a Neten található értékekre vagyunk kénytelenek hagyatkozni tájékoztatásotokkor. A legtöbb tesztelő eredményei azt igazolták, hogy nagyjából 210 MHz a vége mind a magnak, mind a 6 ns-os Hyundai SDR memória chipeknek (ami igazán szép teljesítmény, tekintve a gyári specifikáció szerinti 166 MHz-et). 210/210 MHz-re megbökve a kártya bizony képes pár százalékkal megverni 1024x768-as felbontásban a DDR-es GeForce 256-os versenyzőket! Aki pedig ugyebár MX-es kártyát vesz, annak általában nincs olyan monitora, amellyel ennél a felbontásnál magasabbakban játszhatna akár tartósan is...

A Winfast MX-en a TwinView technológia kihasználásához a megszokott monitorcsatlakozó mellett találunk S-Video kimenetet is (kompozitot sajnos nem).

Mielőtt rátérnék a Quake 3 Arena és a 3DMark 2000-ből nyert eredmények elemzésére, befejezem a házi feladatot. A Winfast GeForce 2 MX fizikális kivitelezése egyszerű és ésszerű designt takar viszonylag kevés komponenssel, valószínűleg nem túl sok eltéréssel az nVidia referenciától. A kártya doboza megér egy misét, hisz a LeadTek szakított a kissé béna dinós rajzolattal, és most egész rendes autós grafikával prezentálja ezt a termékét. A dobozban a kártyán felül átlagos gépkönyv és 'quick install guide', rövidke S-Video kábel, illetve némi szoftvercsomag található, melynek csúcsa a WinDVD alapú szoftveres DVD lejátszó. Látszik, hogy a gyártó fiúk ezen is spórolni próbáltak, teljesen logikusan. Most pedig 3D.

A mellékelt összehasonlító táblázat átböngészését mindenki számára ajánlom, némi mérlegeléssel vásárlási útmutató válhat belőle hozzáértő kezekben.



A kártyát egyébiránt egy teljesen átlagos (iPIII 500 MHz), és egy igen drága, de gyors (iPIII 800 MHz) processzorral próbáltuk ki. Skálázhatóság szempontjából elmondható, hogy az erős proci inkább csak az alacsonyabb felbontásokban, illetve főleg a 16 bites színmélység esetén (800x600/16 és /32, 1024x786/16) tudott érvényesülni, feljebb lépve már maga a kártya volt a limitáló faktor. Ebből következik, hogy az MX mellé nagyjából és egészében fölösleges atom brutál processzort rakni – játék szempontjából, más kérdés, hogy aki MX-es kártyát vesz, az nem is valószínű, hogy meg tudja fizetni mostanság például az iPIII 800-at.

Gyakorlati teljesítményét tekintve (iPIII 500 MHz-cel, mint hozzá passzoló processzorral) a Winfast MX 1280x1024/16 bit magasságig szuperál rendesen, de valójában 1024x768/16 biten érzi magát a legjobban. 32 bites színmélység esetén a mai kor követelményeinek megfelelő játékok esetében felesleges próbálkoznunk az 1024x768-nál magasabb felbontásokkal. Relatív teljesítményét tekintve az MX alapbeállításokkal kis mértékben megveri a 32 mega SDR memóriával szerelt GeForce 256 kártyát (amely szintén gyári értékeken ketyegett), amely csak az 1600x1200-as magasságban tud törleszteni hasonlóan csekély differenciát mutatva (azt hozzá kell tennem, hogy ennek a megállapításnak sok gyakorlati haszna nincsen, ugyanis egyik kártyával sem érdemes még a közelébe sem menni a fenti felbontásnak). A 32 MB DDR memóriás GeForce kártya azonban már tisztességes mértékben megveri az MX-et, 1024x768/32 és 1280x1024/32 paraméterek mellett Q3A alatt akár 50 százalékkal is, D3D-ben kisebb különbségek tapasztalhatók, átlagban 20-35 százalék felbontástól és színmélységtől függően. Na, az a kis tuning e téren tud igazán segíteni az MX-en... A GeForce 2 GTS kártyákkal való összehasonlításnak sok értelmét nem látom, hiszen nagyon nem mindegy, hogy olyan chipsetes kártyát szeretnék venni, amelyet a forgalmazók 120 és 160 USA dollár közötti áron adnak, vagy pedig másik chipsettel kiszereltet, viszont 270-400 USD közötti áron.

Az MX chipsettel kiszerelt kártyák piaci sikerét (amely egyelőre nem kétséges) nagyban befolyásolhatja az ATi Radeon szeptember/október magasságában érkező 'light' verziója, amely ugyanabban a piaci szegmensben fog versenyezni, mint az nVidia terméke. Azoknak, akik fontolóra vették valamilyen MX-es kártya vásárlását, azt tanácsolom, várjanak ki még egy kicsit, egyrészt az újdonság varázsát övező árprémium lekopása, másrészt a Radeon 'light' okán. Akárhogy is választasz azonban, az MX chipsetes kártya/ATi Radeon 'light' párosítva a Celeron II 566 MHz-es procival (természetesen 850-en hajtva) a régi alaplapodban (remélhetőleg bírja...) viszonylag olcsó, ám igen jó teljesítményt nyújtó kombó, akárhonnan is nézzük.

Ha pedig most és mindenképpen MX chipsetes kártyára vágysz, a Leadtek Winfast GeForce 2 MX elnevezésű kártyája jó választásnak bizonyulhat. Tekintve, hogy némely GeForce 256 32 MB SDR-es kártya (pl. Elsa Erazor X) már 32-33 ezer forint nettó körül kapható, ezért jó szívvel akkor tudom ajánlani nektek ezt a kártyát, ha valahol a 36-38 ezer forintos (nettó) sávban tudjátok beszerezni.

tig feat. shoebaron

Leadtek GeForce2 MX 32 MB SDR					
PIII 500 MHz	Quake 3 HQ		3D Mark2000		
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	
800x600	68,4	58	3937	3237	6.6
1024x768	61,2	38,1	3374	2339	
1280x1024	43,9	22	2520	1491	
1600x1200	29,6	14,3	1873	1042	
Leadtek GeForce256 32 MB DDR					
800x600	67,5	66,1	4017	3734	7.4
1024x768	65	57,9	3610	3083	
1280x1024	51,7	33,6	2965	2057	
1600x1200	34,5	20,8	2208	1422	
Abit Siluro GeForce256 32 MB SDR					
800x600	66,7	58,3	3812	3171	5.1
1024x768	60,2	29,8	3306	2302	
1280x1024	42,2	22,7	2489	1460	
1600x1200	29,2	14,7	1886	1017	

INFOBOX

Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246

CANON IXUS

VILLANTÓ

A Canon Ixus típusú digitális fényképezőgépe a legkisebb zoomos kütyü, amelyet eddig alkalmam volt kipróbálni, pedig már volt szerencsém jó néhány digitális képrögzítő szerkezethez. (Erre a Jó isten és Shoebaron kolléga - úgy hallottam, hogy mostanság együtt illik emlegetni őket :) - a tanúm.)

Amikor megkaptam a gépet, és a szeriben villogtam vele (a szó összes létező értemében), néhányan először nem is igazán hitték, hogy ez fényképezőgép...

A Digitális Ixus ezüstös-fémes színben pompázik, ráadásul designos, fémspirál-szerű láncot adnak hozzá. Ezzel nyakba lehet akasztani - hadd lássa mindenki, hogy mi nem ám valami ócska bóvlival örökítjük meg a barátnőnk mosolyát.

Igaz, a Digitális Ixusnál már vannak nagyobb felbontású digitális fényképezőgépek is, de az 1600x1200 képpontos (2,1 megapixel) felbontást semmiképp sem mondanám rossznak. A zoom 35-70 mm gyújtótávolság-tartományban dolgozik (35 mm-es filmes formátumra átszámítva), az optika f/2,8 - f/4-es fényereje is bőven megfelel ebben a kategóriában.

A Digitális Ixus a (nagyon :)) kompakt fényképezőgépek családjába tartozik, így természetesnek tekinthető, hogy minden teljesen automata rajta (nehogy az a szegény felhasználó összezavarodjon az olyan fotografiai tudományosságoktól, mint pl. shutter vagy aperture). A fehér-egyensúly és az expozíció-korrekció azért szerencsére kézzel is állítható.

A gépből a beépített memóriát sem spórolták ki, így a képek készítése között nem kell kávézgatni, keresztrejtvényt fejteni és azon idegeskedni, hogy pont arról maradsz le, amit leginkább el akartál kapni. Amíg van hely a memóriában, a következő fotó azonnal „lőhető".

A Digitális Ixus a képeket CF kártyára rögzíti JPEG formátumban, melyek tömörítése három fokozatban állítható.

A képeket természetesen USB-n keresztül lehet a számítógépbe áttölteni - ma már a soros port meglehetősen ciki lenne.

A Digitális Ixus igen jó benyomást keltett, amíg nálam volt. Tartalék akkumulátor beszerzését viszont meleg szívvel javasolnám hozzá, mivel - a gép méretei miatt - az akku is viszonylag kicsi, és nem bírja túl sokáig. Persze lehet, hogy ezt csak azért írtam ide, mert pont akkor merült le, amikor hazafelé menet életem eddigi legszebb szivárványa kacsintott rám, és nem tudtam megörökíteni; nem kívánom senkinek a feelinget...

joc

INFOBOX

Canon Hungária Kft.
Tel : 465-8020

VIII. Gutenberg tér 3.
(A József körúttól 50 méterre)
Tel.: 4-850-837
www.kiss-internet-galeria.hu

"kiss" interNET-galéria

CD-ÍRÁS 600,-Ft (cd-vel együtt)

INTERNET-HASZNÁLAT
600,-Ft/óra*
5 ÓRÁS BÉRLET: 2000,-Ft

MICROSOFT tanfolyamok 3 szinten
Windows '98, Windows NT, Windows 2000
Word, Excel, PowerPoint, Access
Internet, Outlook
* * *
*DIÁKIGAZOLVÁNNYAL 33% KEDVEZMÉNY!
* * *
NYOMTATÁS, FÉNYMÁSOLÁS
SCANNELÉS, WEBLAP-SZERKESZTÉS
NETGAME, INTERNET ELŐFIZETÉS
NYITVA:
H-P: 8-20h; Szo,V: 12-20h

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.
!!!Tanfolyamok Újpesten!!!
ECDL vizsgára felkészítés
Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, MS OFFICE alkalmazások 10 óra
Windows '98 és NT Hálózat 10 óra 650Ft,-/óra
!!!PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki!!!
Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4. H-P 14-20h-ig
!!!Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers teljes termékskálája is!!!
Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail: oktatas@copassoft.hu
Nem kell régi gépét lecserélnie!!!
Voodoo3 2000/3000 PCI 21.900,-/23.000,- + ÁFA
Használt alkatrészek beszámítása.
WEB lap tervezés!
Hunnet, Telnet internet előfizetés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN
Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
50,000 Ft feletti átépítés vagy Internet előfizetés és modem vásárlása esetén a hirdetés felmutatóinak a munkadíjat elengedjük!!!
Részletfizetési lehetőség!!
monitor, nyomtató, notebook és egyéb alkatrész szervíz

1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel / Fax: 311 - 5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax: 370-0631
WWW.LSCOMPUTER.HU
Rendeljen most!

Koffein.
Megéri ébren maradni!

Amikor már minden csendes és senki sem zaklat, vegyél magadhoz egy adag **Koffeint**, hogy ébren tudj maradni. A telnet **Koffein** csomagjával*, nincsenek határok a világhálón.
Este 6**-tól tiéd a világ! Csak győzz ébren maradni!

internet.többet akar?

*havi előfizetési díj: nettó **3600.- Ft**
** munkanapokon: 18 és reggel 7 óra között, hétvégén 15 és 7 óra között. A kedvezményes időszakon kívül a díj: nettó **360.- Ft / óra**
részletes információ: http://www.telnet.hu

telnet Magyarország H-1136 Budapest, Pannónia u. 11.
Tel.: 330-3333, Fax: 329-2781
info@telnet.hu http://www.telnet.hu

telnet

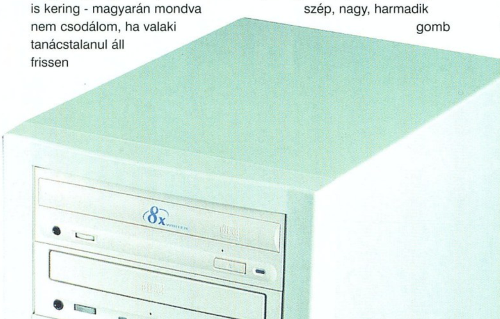
TEAC COPYSTATION

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Számomra az egyik legutálatosabb, legvisszataszítóbb dolognak az számít, amikor valaki „szakmai féltékenység", vagy inkább csak egyszerű irigység okán nem hajlandó másokkal megosztani a tapasztalatait. A CD-írás kérdéskörére ez fokozottan jellemző: sokszor előfordul, hogy a kicsit hozzáértőbb figurák homályos ködösítésbe kezdenek, nehogy véletlenül el kelljen árulniuk féltve őrzött szakmai titkaikat. Nevetséges, ahogy egyesek óvodás szinten dugdossák a programokat egymás elől, a félelmetes - legtöbbször minden valós alapot nélkülöző - trükkökről, titkos másolási eljárásokról nem is beszélve, amelyek segítségével – állítólag – egyesek mindenféle lemezt le tudnak másolni. Azonban amikor megpróbálok kíváncsian elbeszélgetni az illetékes emberrel, rögtön kiderül, hogy kevesebbet tud a CD-írás mikéntjéről, mint ami egyetlen Grab rovat nyitómondatába információként beleszorulni szokott. Akárhogy is, sajnos a CD-írás még mindig az egyik legjobban misztifikált kérdéskör a számítógépes világban, a másolásban utazó emberek tekintélyes hada igyekszik minden hasznos információt elhallgatni a többiek elől. Ezen ugyan a webes fórumokra jellemző segítőkészség enyhít, de sajna ott meg az a baj, hogy rengeteg hamis, valótlan infó is kering - magyarán mondva nem csodálom, ha valaki tanácstalanul áll frissen megvásárolt CD-írója előtt, és nem igazán tudja, mit is kellene vele kezdeni. Ennek azonban hamarosan vége lesz – a CD másolás folyamata ugyanis a mikrohullámú sütő kezeléséhez hasonlatos bonyolultságú procedúra is lehet (na jó, van, akinek az sem megy, a családomban is akad ilyen, haha), ha a megfelelő felszereléssel van dolgunk. Mi is ez a megfelelő felszerelés? Jelenlegi cikkem tárgya, a TEAC CD-CopySation gépezet.

A GÉP KÍVÜL...

A képen jól látszik (ugye, Shoe?), hogy a TEAC tervezői nem akarták a külső szemlélőt bármiféle optikai tuninggal elkápráztatni. A CD-CopyStation talán pont emiatt lett ilyen dögös. Tényleg csak az van rajta, ami a kezeléséhez éppen feltétlenül elégséges – ezért olyan egyszerű dolgozni vele. A masina nem túl termetes, talán kicsit bumfordinak tűnhet a nyúlánkabb PC-s házakhoz szokott szemlélőnek, de azért jól illeszkedik a megszokott PC-s környezetbe. Valójában magasságában elfelezett ATX ház, mintegy három CD-meghajtó magasságú, ebből kétegységnyi részt a beépített CD-olvasó és író foglalnak el, alattuk pedig a kezelőfelület látható, amelyet a zölden világító LCD és két nyomógomb képvisel. Van egy szép, nagy, harmadik gomb is, ezzel a ki-bekapcsolás végezhető el - ennek működéséről inkább nem értekeznék hosszabban. A nyomógombok egyébként csinos kék színt kaptak, ami összhangban van a TEAC logóval, és bár ezek a kék foltok igen kis felületét képezik az egész gépnek, az mégis valahogy „kéknek" marad meg az ember emlékezetében. Lehet, hogy csak a – szintén kék – doboz miatt. A lényeg, hogy a CopyStation a legtöbb embernek már külsőre is meglepően szimpatikus. Nekem is az volt – bár ebben a CD-s hardverek iránti mániákus elkötelezettségem biztosan szerepet játszott.



... ÉS BELÜL

Elégedetten vettem tudomásul, hogy a két legjobb TEAC termék, a 8x-os CD-R58S író és a CD-532S 32x-es CD-ROM olvasó található benne. Természetesen mindkettő SCSI illesztésű. A két egység belül igen termetes, a ház bal oldalán elnyúló elektronikához kapcsolódik. A méretes nyákon (azt hiszem, AMD) SCSI adapter chip és a másolást végző mini-számítógép alkatrészei kaptak helyet, ez utóbbi egy kisebb célprocesszorból és egy BIOS egységből áll, találtam néhány – nyilván cache-elésre szolgáló - memóriamodult is (a dokumentációban olvasható, hogy ez 4MB). Ennél jobban nem szándékoztam szétszedni, mert igyekeztem működőképes állapotban visszaadni. A meghajtókat és az elektronikát összekötő SCSI kábelek jó minőségűek. Úgy általában jól konstruált és igényes alkatrészekből álló termék benyomását tette rám. A meghajtók opcionálisan összeköthetők a ház hátsó részén található külső SCSI csatlakozókkal, ezeket felhasználva egyszerű külső SCSI perifériaként használhatjuk a meghajtókat, ha mindenáron PC-hez kötve szeretnénk a géppel másolni. Ennek megkönnyítésére az OEM kiszerelésű Nero 4.x is helyet kapott a CopyStation dobozában. Én a magam részéről nem éltem a lehetőséggel, PC nélkül tettem próbára a terméket. Pontosan ebben rejlik a gép nagy előnye, mindenféle számítógép nélkül, villámgyorsan üzembe helyezhető, és munkára fogható.

KEZELÉS

Amikor a szerkesztőségbe értem, hogy a CopyStationt tesztelés céljából hazaszállítsam, mondanom sem kell talán, hogy milyen általános felháborodás övezte a szándékomat, miszerint megfosztom a jeles társaságot a kis aranyos gépezettől.

Ennyire tetszik? – kérdeztem.

Hajjaj! – jött a válasz - Ezt még a Mocsy is tudja kezelni!

Na, talán akkor ennyit a kezelés furfangos bonyolultságáról. Valójában a két kis gombocskából a felső szolgál a menüpontok görgetésére, léptetésére, az alsóval

választhatjuk ki a kívánt funkciót. Lehetőség van Audio-CD lejátszására (édes kis hangfalakat is mellékeltek hozzá, persze kék színben), két CD összehasonlítására, teszt módú másolásra, az írási sebesség kiválasztására (1x, 2x, 4x, 6x, 8x) és magára a tényleges CD-másolásra. A másolás On-The-Fly történik, azaz nem készül image fájl a forráslemezről (4 MB memóriába nem is férne bele, hehe), ezért arra ügyelni kell, hogy a másolandó lemez tiszta és karcmentes legyen. A kezelés tehát pofon egyszerű, a biztosító kérdés megválaszolásával együtt legfeljebb három gombnyomásból megúszunk egy CD-másolást, és ha kellően ügyeltünk a forráslemez állapotára, akkor szinte biztos, hogy a másolási folyamat még 8x-os sebességgel is hiba nélkül megy.

MINŐSÉG

Nagyon elégedett voltam a gép teljesítményével. A tesztelés alatt igyekeztem mindféle lemezzel próbára tenni, főleg 6x-os és 8x-os sebességgel írtam vele. Mindössze egyetlen alkalommal sikerült számomra érthetetlen rontást elkövetni (a többi esetben készakarva tettem be olvashatatlan, vagy másolásvédett lemezt), hát bizony meg kell, mondjam, a „Buffer Underrun" hibaüzenet nagyon idiótán nézett ki a kis LCD panelen, hehe. Mint mondottam, direkt próbára tettem, milyen szinten boldogul a hibás, vagy a szándékosan hibákkal telerakott másolásvédett lemezekkel. Bár a TEAC CD-532S CD-ROM olvasó kevésbé allergiás a hibás CD-kre, mint mondjuk a Plextorok, de azért a legtöbb esetben a 6x-os és 8x-os írási sebesség túl gyors volt a nagyon karcos lemezek, illetve hibás szektorokkal megtűzdelt gyári játékok duplikálására. Ilyen értelemben tehát a gép nem tett csodát – de ezt nem is várhatjuk el tőle. Ellenben a mindennapi felhasználás céljára kimondottan TÖKÉLETES. Mindenféle lemezt (akár single-, vagy multisession, adat vagy zenei, mixed, vagy extra formátumú), a csalafinta formátumokra fittyet hányva másolt le, egyedül néhány – Track-At-Once módban felírt, tehát végül is szabványtalan – VideoCD másolásakor kellett a sebességet 4x-esre venni, ezektől eltekintve kitűnően muzsikált. A beépített másolórutin egyszerű, de elég okos, egy session esetén mindenképpen DAO (Disc-At-Once) módban ír, tehát igyekszik a lehető legjobb minőséget kihozni minden másolatból. Audio lemezek másolásakor a TEAC olvasó nagyon jól nyomult, pattogásmentesen grabbelt, a kiírt anyag minősége alapvetően a sebességen és a használt írható CD minőségén múlt.

ÖSSZEGZÉS

Nagyon jó termék, kiforrott, kitűnő minőségű CD-meghajtóval és íróval. A másolóprogram egyszerűen kezelhető, de nagyon okos. A gép tehát a maga nemében remekmű. Egyetlen hátránya, hogy háttértárat nem tartalmazván az image fájlon keresztüli másolásra, illetve image tárolására nem képes, ezért gyanús, hibásnak tűnő lemezeinket csak alacsony írási sebességen érdemes másolgatni vele. Azt hiszem, ez az egy pont, ahol kompromisszumot kell kötni. Minden más szempontból teljes értékű CD-duplikáló megoldással van dolgunk. Kezelése még a számítógépek használatától alapvetően idegenkedő emberek számára is könnyen elsajátítható. Olyan cégek háza táján, ahol sok CD-s anyag forog, valamint szükség van ezek gyors és megbízható másolására, kitűnő választás lehet, hiszen bármelyik alkalmazott képes lesz a kezelésére. Az irodában nem lesz feltűnőbb vagy kirívóbb, mint bármely PC, még kimondottan dekoratív hatása is van, pedig meglehetősen puritán, ha jobban megnézi az ember. Mint ahogy a

MAXI SOUND FORTISSIMO

Azok a kivételes emlékezőtehetséggel megáldott olvasóink, akik fel tudják idézni az általunk nemrégiben közölt audio chip guide-ban írottakat, valószínűleg örömmel fogadják a hírt, hogy az YMF 724 lapkával komoly sikereket aratott Yamaha végre elszánta magát a Waveforce technológia tökéletesítésére. A más néven DS-1-nek is nevezett chip fejlett architektúrája révén számos területen már eddig is képes volt vetélytársai fölé kerekedni, egyetlen hiányosságaként talán csak a 4+ hangszórós rendszerek nem megfelelő támogatása volt felróható. Nos, az új generációs YMF 744 lapka megjelenésével eme gond is megoldódni látszik, ti. a chip megalkotásakor a Yamaha fejlesztőmérnökei pontosan a minél tökéletesebb, 4 csatornás, pozícionált 3D hangzás elérését tartották szem előtt. Számomra az eredmény minden előzetes várakozást felülmúlt: véleményem szerint az YMF 744 az általa létrehozott térbeli hangzás minősége révén (a sajnos nem túl színvonalas DAC következtében fellépő enyhe zajosságtól eltekintve) mind az EMU10K1, mind a Vortex lapkákat képes maga mögé utasítani.

Az új chipre épülő első hangkártya személyében egyébként a Guillemot gyártotta Fortissimót üdvözölhettük a szerkesztőségben, amely a francia cég legendás, több mint 70 nemzetközi elismerést begyűjtő Maxi Sound sorozatának legújabb tagja. A kártyán a 4+ hangszórós rendszerek igényeinek megfelelően második analóg kimenet is található, és természetesen a lassan már megszokottnak mondható digitális S/PDIF csatlakozó is feltűnik. A Fortissimo által alkalmazott Sensaura technológiának hála a DirectSounddal való kompatibilitáson túl az A3D és EAX-szel való együttműködés is megoldott. Megjegyzendő, hogy a kiforrottabb meghajtóprogramoknak köszönhetően a fenti API-kon keresztül megszólaltatott hangzás minősége lényegesen jobbnak mondható, mint az ESS Canyon3D-re épülő termékek esetében, sőt, a kifejezetten eme technológiákra optimalizált kártyák szintjét is könnyedén eléri. A kártyát kiegészítő Acid DJ, Media Station, Yamaha XG Studio és PowerDVD programok csak tovább javítják az eleve kedvező összképet. Végezetül megállapítható, hogy teljesítménye és a jelenlegi legszélesebb körű API-támogatása révén a Maxi Sound Fortissimónak minden esélyes megvan arra, hogy a felhasználók körében legnépszerűbb audio megoldások sorába emelkedjen. A tesztek után részemről teljes a bizalom az YMF 744 irányában, hasonlóan pozitív hozzáállást javaslok minden hangkártyába beruházni kívánó olvasónk számára is.

Joshua

INFOBOX

Herta Kft.
Tel.: 322-2232

HÁZI CD NYOMDA

EGYEDI LEMEZEK

Az írható CD lemez a legolcsóbb és legnépszerűbb adattároló média. Elmúlt már az idő, amikor a CD-R író és a lemez a pénzesebbek kiváltsága, a kalózkodás szimbóluma volt. Az írható CD a mai PC-s világ része, a mindennapi PC-felhasználó jól ismert és sokat használt szövetségese. A lemezek – gyártótól, típustól, ártól és kiszereléstől függően – szépek, általában csillogók, címkézhető, feliratozható részük nagyjából uniformizált, de vannak köztük kimondottan szépek is. Egyik ismerősöm például nem a szakújságokban olvasott tesztek, vagy internetes fórumok ajánlása nyomán vásárol írható lemezeket. Nála a legfontosabb kritérium, hogy a CD-R lemez szép legyen. Meg kell, hogy mondjam, én is nagyon szeretem az ízléses CD-R és CD-RW korongokat. Nem kedvelem a nagyon csicsásakat, az ismert márkák általában eléggé jól néznek ki – csak van egy kis bökkenő. Ha sok van belőlük, akkor kicsit unalmasak tudnak lenni. Mindegyik egyforma, csupán a kézzel rájuk firkantott tartalom különbözteti meg őket, ami nem éppen a nyomdai perszonalizáció csúcsa. Persze embere válogatja, én szoktam unni a saját kézírásom a rengeteg CD lemezemen. Másrészt, ha már az ember másfél méterről szemlél egy halomnyi, a tokjából természetesen kifetrengett lemezt a számítógépes asztal kaotikus csendéletében, akkor elég megkülönbözetni őket. Az ilyen és ehhez hasonló lelki bajok elkerülésére, de általában a lemezek megfelelő azonosíthatósága érdekében találták ki a nyomtatható felületű CD-R lemezeket, amelyek címkés oldala matt fehér, mondhatni tökéletesen üres, ellenben a különleges rétegének köszönhetően kitűnően nyomtatható tintasugaras eszközzel.

A CD-PRINTER

Mielőtt bárki arra vetemedne, hogy frissen megírt CD lemezét bőszen belegyűri apuci Bubble Jet nyomtatójába, még azért szólok, hogy erre a célra kimondottan erre szakosított CD-Printer nyomtatók készülnek, amelyeket nem szükséges költségesen átalakítani (hehe), hogy benyeljék a nyomtatható CD-R lemezeket (és emellett persze sima nyomtatóként is használhatók). A Waitec CDPRINT sorozata pont ilyen nyomtatókból áll. A gépek lelke az a tintasugaras nyomtató, amely (a pontos típustól függően) akár 1440 dpi x 720 dpi felbontásban is képes dolgozni. A nálam járt CDPRINT 700 a felső kategórát képviseli a Waitec sorozatában, 1440 dpi x 720 dpi felbontásával igen szépen működik, mint rendes tintasugaras nyomtató. Nekünk azonban nem erre a célra kellett, tehát vizsgáljuk meg, milyen minőségben nyomtat a lemezekre.

A LEMEZEK

Ha még valaki nem jött volna rá (Shoe, figyelj!), a hétköznapi CD-R lemezekre NEM LEHET nyomtatni még ezzel a kiváló készülékkel sem. Olyan lemezt kell vásárolnunk, amelyen szerepel a „Printable" felirat, de egyébként (mondjuk a dobozból ez nehezen megállapítható, Superman előnyben) magán a CD-n egyből feltűnik a speckó felső rész. Sajna ezek a lemezek némileg drágábbak, mint az átlagos CD-R lemezek (sok helyen akár kétszer, vagy háromszor többe kerülnek). Ebből az okból kifolyólag megpróbáltam egy kis partizánakciót végrehajtani, miszerint sima CD-R lemezre ragasztottam a jól ismert CD-re való címkekészletből a fehér matricát, és az így házilag készült nyomtatható lemezt próbáltam megnyomtatni a CDPRINT 700-zal. Az eredmény nem lett túl szép. Sokkal jobban jártam volna, ha a matricára nyomtatok, és utána azt készen ragasztom fel a lemezre, ugyanis a lemezre téve a címke messze nem volt olyan jól nyomtatható, mint a Printable CD-R lemezek különleges bevonata. Szóval úgy tűnik – főleg, ha esztétikailag elfogadható végterméket óhajtunk kreálni -, érdemesebb a nyomtatható CD-R lemezeket megvenni.

MINŐSÉG

Nagyon jó, de őszinte leszek: engem ez nem vett le a lábamról. Nem a minőséggel volt a baj, hanem talán azzal, hogy hirtelen nem tudtam ésszerűen kihasználni a lehetőséget. A nyomtatott CD lemezek – az első idétlen próbálkozásaim és a tintasugaras nyomtatók esetében elengedhetetlen fejtisztítási és színbelövési procedúra után – ugyan gyönyörűek lettek (igen, tényleg csodaszép lemezeket lehet gyártani vele), de az egész valahogy nem ragadott meg. A kisebb (vagy akár nagyobb) cégeknél az ilyen nyomtató jól használhatók. Gondolok itt akár promóciós lemezekre, reklámanyagok ilyenformán való sokszorosítására. Kisebb példányszámú katalógusok, termék- és árlisták csinosítására is kitűnő – de otthonra valahogy nem láttam különösebb értelmét. Persze el tudom képzelni, hogy valakinek sok-sok mentése, archivált anyaga van, és a korrekt címkézés elősegíti a lemezek kezelését, de én mégis inkább úgy látom, hogy inkább a kisszériájú sokszorosítással foglalkozó cégeknek megfelelő, a fentebb említett felhasználási célokra alkalmas géppel állunk szemben. Az otthoni felhasználó valószínűleg nemigen tudná kihasználni a benne rejlő lehetőséget, arról nem is beszélve, hogy az otthoni audio és egyéb (izé) gyűjtemény felcicomázása ugyan cool dolog, de a CDPRINT árát nem hozza vissza.

ÖSSZEGZÉS

Működése során nem nagyon találtam gyenge pontot. Szépen, a tintasugaras nyomtatóktól megszokott és elvárható sebességgel dolgozik. A CD-k adagolása és a gép kezelése egyszerű, kényelmes és ötletes, ha valaki elboldogul a nyomtatókkal, akkor a CDPRINT sem jelenthet gondot neki. A CD-k „dizájnolása" a mellékelt dokumentumsablonokkal meglehetősen könnyű. A Waitec CDPRINT 700 - ha megfelelő helyre kerül, és kihasználják jó képességeit – megéri az árát.

PPéter

INFOBOX

Basys Kft.
Tel.: 06-23 415-541

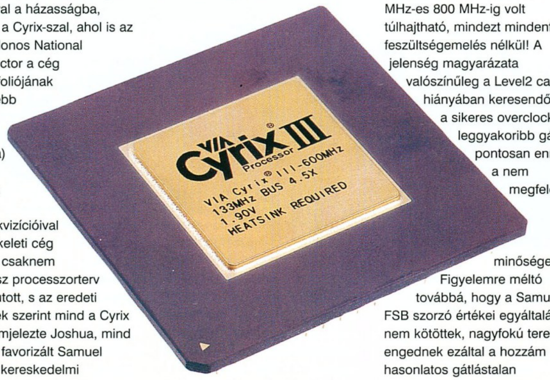
CYRIX PROCESSZOROK

IDT CENTAUR WINCHIP INKOGNITÓBAN?

Immáron több mint egy éve annak, hogy az egykoron szebb napokat látott amerikai processzorgyártó, a Cyrix hosszas hányattatás után végül is a tajvani Via Technologies védőszárnyai alá került. Kisvártatva hasonló sors jutott osztályrészül az x86-os CPU aréna legkisebb fajsúlyú szereplőjének, az IDT-nek is, amely egyúttal a Centaur Winchip processzoraival kapcsolatos valamennyi jogot is hozományul vitte magával a házasságba, ellentétben a Cyrix-szal, ahol is az előző tulajdonos National Semiconductor a cég termékportfoliójának legértékesebb darabját (MediaGX technológia) bizony megtartotta magának.

Fenti akvizícióival így a távol-keleti cég egyből két, csaknem teljesen kész processzorterv birtokába jutott, s az eredeti elképzelések szerint mind a Cyrix fejlesztői fémjelezte Joshua, mind az IDT által favorizált Samuel csakhamar kereskedelmi forgalomba került volna. Sajnos az előbbi CPU születésekor segédkező csapat időközben oly mértékben megfogyatkozott, hogy a Via kénytelen volt végleg lemondani az előzetes benchmarkokban egyébként igen szépen szereplő Joshua megjelentetéséről. A vállalaton belüli technológiai háborúság győztese a vetélytárs váratlan elhalálozása következtében így egyértelműen a Samuel lett, bár erre a Joshuához képest lényegesen fejletlenebb architektúrája egyáltalán nem jogosította volna fel. Habár, mint az eddigiekből is kiderült, a Via-IDT üdvöskéjének valójában semmi köze a Cyrix CPU-jához, a Samuel érdekes módon mégis Cyrix III (!) néven került a boltokba: a gyártó álláspontja szerint, ha már tényleges terméket nem látott a renegáttá lett fejlesztőktől, legalább az általuk bejáratott márkanevet használhassa valamire...

A Via által megcélzott low-end piaci szegmens többi szereplőjéhez, az AMD Duronhoz és az Intel Celeronhoz hasonlatosan a Samuel is 0,18 mikronos gyártási technológiával készül, mégpedig a tajvani céggel igencsak jó viszonyt ápoló National Semiconductor gyáraiban. A processzornak mind 100, mind 133 MHz-es FSB támogatással felvértezett változatai fellelhetők: az általam tesztelésre kapott példányok közül pl. az 500 MHz-es az előbbi, míg a 600 MHz-es az utóbbi beállítást használta. Az IDT mérnökei valószínűleg hasonló változatosságra törekedtek a CPU



által igényelt feszültség terén is, ti. egyaránt előfordulnak 1,80 és 1,90 Volttal megelégedő változatok. A Celeron 2 1,5 Voltjához képest elsőre meglehetősen magasnak tűnő érték azonban senkit se tévesszen meg, hiszen a Cyrix III kb. 10 Wattos áramigénye mindössze harmada-hatoda a konkurens processzorokénak. A multimédiás alkalmazások megfelelő sebességű futtatásáért az AMD-től licencelt 3DNow! utasításkészlet lenne hivatott felelni, ebben azonban a másodszintű gyorsítótár teljes hiánya sikeresen megakadályozza. Az IDT fejlesztőinek teljességgel egyedi elképzelése szerint ugyanis a meglehetősen nagy (128 Kbyte) Level1 cache lényegében szükségtelenné teszi a következő szint meglétét, ráadásul a tranzisztorszám csökkentésével a gyártási költségeket is redukálja. Sajnos a tapasztalat rácáfolni látszik a sajátos látomás által vezérelt, időközben sikeresen tajvanizálódott amerikai szakemberek állítására, ti. a Samuel teljesítménye az irodai alkalmazások kivételével még 800 MHz-en túlhajtva sem volt képes elérni az 566 MHz-es Celeron 2 szintjét.

Persze a nyers erő korántsem minden, hiszen a Cyrix III bizony számos más területen felébe bírt kerekedni nagynevű vetélytársának. A már említett, rendkívül energiatakarékos működésen túl az IDT CPU-ja ti. nagyfokú túlhajthatósággal is büszkélkedhet: az 500 MHz-es példány 733 MHz-ig, míg a 600 MHz-es 800 MHz-ig volt túlhajtható, mindezt mindenfajta feszültségemelés nélkül! A jelenség magyarázata valószínűleg a Level2 cache hiányában keresendő, ti. a sikeres overclocking leggyakoribb gátja pontosan ennek a nem megfelelő minősége.

Figyelemre méltó továbbá, hogy a Samuel FSB szorzó értékei egyáltalán nem kötöttek, nagyfokú teret engednek ezáltal a hozzám hasonlatos gátlástalan machinátorok ténykedéseinek. Azonban számomra, mint egykori Cyrix fanatikusnak, a leghihetetlenebbnek mégiscsak a processzor stabilitása bizonyult, hiszen a váratlan fagyásra finoman szólva is hajlamos, folyamatosan magas hőmérsékleten üzemelő 6x86-tal és M II-vel szemben a Samuel példamutatóan megbízható CPU benyomását keltette, ráadásul mindenfajta inkompatibilitási gond nélkül. Ha mindehhez még hozzávesszük azt a tényt, hogy alacsony hőtermelése következtében a Cyrix III akár egyetlen ventilátor nélküli (!) hűtőbordával is megelégszik, máris előttünk áll a mobil számítógépekbe szánt processzorok egyik legjobbika, amelynek ráadásul az asztali PC-k világában sincsen oka különösebb szégyenkezésre...

Joshua

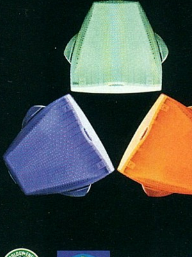
Mind tökéletes.

SyncMaster 750ST

Divatos színű, áttetsző **SyncMaster** monitorok. A **SyncMaster 750ST** monitor tervezői izgalmas színválasztékkal próbálnak kedveskedni elsősorban az új generáció tagjainak. A játékos színek mögött komoly és megfontolt technológia rejtőzik. A magas képfrissítési frekvencia gyakorlatilag teljesen remegésmentes képet nyújt, ezáltal minimális szintre csökken a szemfáradás. A vízszintes frekvencia 30-70kHz, a maximális felbontás pedig 1280 x 1024. A Plug & Play technológia támogatja a DDC szabványt.

A **SyncMaster 750ST** maradéktalanul teljesíti a felhasználók védelmét szolgáló, a kisugárzási határértékekre vonatkozó MPR-II és TCO'95 előírást.

www.samsung.hu



NUTEK

DDC P&P

SAMSUNG
monitorok

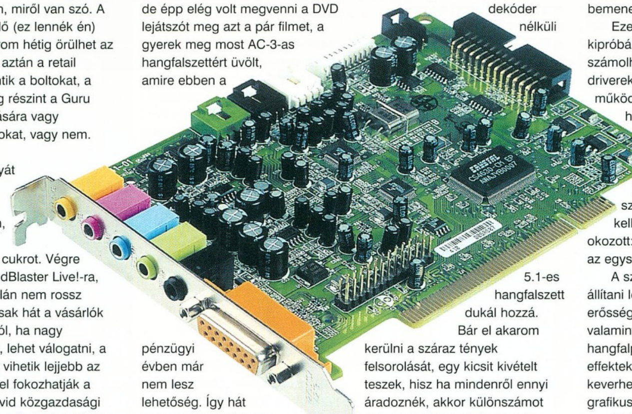
VL SonicFury

Most dicsekedhetnék, hogy olyan hangkártyát kaptunk, amelyből nem sok van az országban, de hát szerencsénkre ez némileg természetesnek mondható, hisz a forgalmazók egyre gyakrabban lepnek meg bennünket olyan promóciós termékekkel, amelyek egyszerű, fehér dobozban érkeznek matricával a hátukon, hogy mégis tudni lehessen, miről van szó. A boldog tesztelő (ez lennék én) pedig úgy három hétig örülhet az újdonságnak, aztán a retail termékek elöntik a boltokat, a vásárlók pedig részint a Guru cikkeinek hatására vagy megveszik azokat, vagy nem. Ilyen az élet.

Ezt a kártyát például én is szívesen forgalmaznám, mert venni fogják, mint a cukrot. Végre válasz a SoundBlaster Live!-ra, amely egyáltalán nem rossz hangkártya, csak hát a vásárlók akkor járnak jól, ha nagy rivalizálás van, lehet válogatni, a gyártók pedig vihetik lejjebb az árakat, és ezzel fokozhatják a versenyt. E rövid közgazdasági eszmefuttatás után inkább térjünk rá az ALANY-ra, amelynek becsületes neve SonicFury. Meg Santa Cruz. Na most ez hogy is van?

A megoldás mindössze annyiból áll, hogy a kártya a Videologic és a (Voyetra)Turtle Beach laboratóriumaiból kikerült közös fejlesztés. Az USA-ban az utóbbi cég forgalmazza Santa Cruz néven, Európában meg a Videologic SonicFury néven. A béta driverek miatt ez a kettősség sokszor előjött, így aztán kétségbe estem, megettem két kefét, és felhívtam a disztribútort, hogy hogyan is van ez. De most már legalább ti is tudjátok, szóval a SonicFuryt kell keresni ezerrel.

Miért is jó nekünk, ha ilyen kártyát veszünk? Most azt hiszem, mindenkit rá kellene ébresztenem a kínzó hiányra, ami könnyen fog menni: kinek van otthon Dolby Digital dekódere? Biztosra veszem, hogy nem fognak tömegek jelentkezni. És kinek van egy csomó hangfala erősítővel? Nos igen, itt már többen vannak. Szóval, az a nagy harci helyzet, hogy sokan szeretnének végre Dolby Digital DVD-ket nézni az eredeti hanggal, de épp elég volt megvenni a DVD lejátszót meg azt a pár filmet, a gyerek meg most AC-3-as hangfalszettért üvölt, amire ebben a pénzügyi évben már nem lesz lehetőség. Így hát marad a sztereó hang, ugrott a hat hangszórós, digitális mozihangzás. Vagy mégsem?



Hát igen, mégsem. A SonicFury ugyanis a beépített Cirrus Logic DSP chipje révén képes AC-3-as dekódolásra, és azt hat analóg hangszórón tudja megszólaltatni. Egyedülálló képesség ez, sokat lehet spórolni azon, hogy nem kell külön AC-3 dekódert vagy ilyennel rendelkező hangfalszettet venni, hanem a meglevők is tökéletesen használhatók. No persze nem mindenkinek van hatcsatornás erősítője, ám a kimenet háromfelé van osztva, első, hátsó és a center + mélynyomó részre. Akár mindháromra külön erősítőt köthetünk, persze leginkább a dekóder nélküli 5.1-es hangfalszett dukál hozzá.

Bár el akarom kerülni a száraz tények felsorolását, egy kicsit kivételt teszek, hisz ha mindenről ennyi áradoznék, akkor különszámot kellene nekem csinálni (hmm, nem is rossz az ötlet). A Videologic sok jóval áraszt el bennünket: a Dolby Digital dekóder mellett képes virtuális 5.1-es hangzást létrehozni, amivel normál sztereó jelből a DSP virtuálisan hat hangszórósat kreál; aztán van itt még MP3 acceleration, ami leegyszerűsítve azt jelenti, hogy a procink kevesebbet dolgozik MP3 hallgatás közben; támogatja az összes létező 3D hangzásformátumot, beleértve az EAX-et, az A3D-t, a DS3D-t, az IA3D-t. A Sensaura cégtől licencelték a Virtual Ear technológiát, amely javítja a fülhallgatóval vagy két hangszóróval történő 3D-s hangzás érzetét.

A kártya hátoldalán a szokásos csatlakozókat találjuk az alábbi okos ötlettel fűszerezve: a legfelső csatlakozó neve VersaJack, és szoftverből lehet állítani, hogy mi menjen ki rajta, a center/mélynyomó dekódolás utáni csatornái, vagy legyen digitális kimenet a dekóderrel rendelkező hangfalszett számára. Vagy lehet akár második line bemenet is.

Ezeket persze mind kipróbáltam, és örömmel számolhatok be róla, hogy a béta driverek ellenére tökéletesen működtek. A dekóder nélküli hangfalszetten a Mátrix ugyanolyan jól szólt, mint amikor dekódolatlan digitális jelet küldtem ki a másik szettre. A Virtual 5.1 pedig kellemes meglepetést okozott: amit csak lehet, kihozott az egyszerű sztereó jelből.

A szoftveres kezelőpanelen állítani lehet a kimenő jelek erősségét csatornapáronként, valamint az első és a hátsó hangfalpárok között. Real-time effekteket kapcsolhatunk be, vagy keverhetünk ki magunknak a grafikus equalizeren.

A Videologic ehhez a hangkártyához természetesen ajánl hangfalszettet is, amelynek tesztelése egy idő után sikerrel akadályozott meg abban, hogy beférjek a lakásomba. A Digitheatre sorozatnak van dekóderes és dekóder nélküli változata, de mivel a dekóder külön egység, így lehetőségem volt mindkettőt kipróbálni, teljes sikerrel.

Mondhatnám, hogy le vagyok nyűgözve a kártyától, mert rosszat nem tudok róla mondani, ellenben rengeteg mindent tud, és így béta állapotban is tökéletesen működött. Mire ez a cikk megjelenik, az első dobozos példányok már ott lesznek a forgalmazónál, aki kapja, marja alapon lehet indulni értük. Én addig is remélem, hogy minél később kérik vissza ezt a tesztpéldányt.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

Herta Kft.
Tel.: 22-2232

JAZZ SPEAKERS J-9906

A hangsugárzó rendszer a multimédia egyik – általában – elhanyagolt összetevője. Sokszor tapasztalhatjuk, hogy a márkás PC-k vagy az otthoni konfigurációk mellé 10 dekás hangfalpárt használnak, amelyekre nagy betűkkel és számokkal rá van írva a sok száz wattos (peak) teljesítmény. Kicsit ritkábban találkozhatunk csak mélynyomóval kiegészített szettel, amely legalább a mélyek terén produkálja a minimálisan elvárhatót. Szerencsére azonban a házimozi célokra – és nem utolsósorban minőségibb megszólalásra – alkalmas 5.1-es szettek száma sokasodik. A Jazz Speakers egyike azoknak a gyártóknak, melyek az egyszerűbb sztereó hangfalpártól a dekóderrel ellátott hathangszórós szettekig sokféle igényt tudnak kielégíteni korrekt minőségben.

A hathangszórós szettek sorában a legfrissebb a J-9906 jelű, mely a korábban nagy sikert aratott J-9902-t fogja felváltani. Az összeállítás tartalmazza a szokásos elemeket: két pár hangszóró előre és hátra, valamint egy center és egy subwoofer (mélynyomó). Ebben a változatban nincs AC-3 dekóder, kifejezetten olyan helyzetekre alkalmas, amikor már van dekóderünk, vagy a hangkártyánk képes a Dolby Digital jelet dekódolni, és hat hangszóróra kiküldeni.

A tesztelés a megszokott módon történt, először is a cucc bekerült az autómba, amit Shoebaron dereka azóta is érez, valószínűleg ezentúl nem kapok 1 kilónál nehezebb tesztelnivalót, azt még talán hajlandó lehozni az emeletről. Mindenesetre a súly mindig jelez valamit: vagy azt, hogy téglákkal pakolták tele a dobozokat, vagy hogy rendes mágnesek vannak azokban a hangszórókban, így a rendszer valószínűleg hozza azt a teljesítményt, amelyet a prospektusban leírtak.

Bár a cucc még csak tesztpéldány, meglepően korrekt kábelezéssel érkezett, gondoltak minden szóba jöhető hangkártya-hangfal illesztésre, és adtak átalakító kábeleket is, ha esetleg papa-papa csatlakozás helyett papa-mama szükséges (itt kéretik nem rosszra gondolni:)). A kábelhosszok megfelelőek, mivel a szettet közepes méretű szobába tervezték, de a szabványos csatlakozók miatt bármikor növelhetjük ezeket a méreteket.

A 4 szatellit sugárzóban 2 hangszóró van, egy dóm és egy középsugárzó, a centerben három középsugárzó. Túl sok állítási lehetőség nincs, mivel dekódert nem tartalmaz, így a bekapcsoló gomb, a hangerőszabályzó és a mélyhangok mennyiségének szabályzója a mélynyomóra került. Ami fontos, az a hangzás, ezt pedig nevezhetjük korrektnek. Nem fogja kiszakítani a ház falát, de nem is ilyen célokra szánták. A hangerőt legfeljebb a háromnegyedéig tekertem csak fel, ezt is csak tesztcéllal, a felénél hangosabban hallgatni csak igen jó jeleneteket nézve van értelme.

Őszinte szívvel ajánlom ezt a szettet azoknak, akik most tervezgetik az elsőt. Ez az összeállítás nem tartalmaz dekódert, az a J-9918-as lesz. A tesztelt cucc 45000, a dekóderrel felszerelt 51500 Ft körüli áron fog a boltokba kerülni, ami igen versenyképesnek mondható, és ha figyelembe vesszük az egyszerű installálást és kábelezést, valamint a kellemes hangzást, nem fog bennünket csalódás érni.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

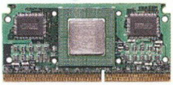
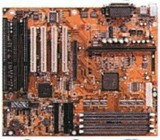
Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
Telefonszámaink megváltoztak

15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
10,2 Gb Quantum winchester	21.600,-
9,1 Gb UW SCSI Quantum HDD	48.000,-
Pentium II Pc Partner EX AT / ATX	14.400,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	32.960,-
Pentium II 466 A Intel Celeron CPU	26.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	120,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**131.200,-**

Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD, 10,2 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Pentium 200 MMX + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül **49.920,- + áfa**

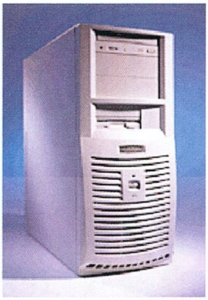
Használt alkatrészek adás - vétele
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

OLD MAN
Tuningműhelye
HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647
Válogatott processzorok

A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok

Csúcs tuning konfigurációk
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

Dexter DH
High-End Gamer
A FEFO Dexter desktop számítógépek, elsősorban az otthoni felhasználók igényeit elégítik ki. Legfőbb jellemzőjük a rugalmas konfigurálhatóság és bővíthetőség, valamint az élvezetes játék és multimédiás felhasználást nyújtó, fejlett audió és videó rendszer. A Dexter PC kizárólag a legkorszrűbb technológiákat alkalmazza. A Dexter család egyes tagjai más-más árkategóriák szerint optimalizátak. A DH a legmagasabb minőségi és teljesítmény követelményeket is kielégítő Dexter típus.

- 800MHz Intel® Pentium® III processzor, 133MHz FSB
- Intel® 815 chipset, 4xAGP, UATA100, ASUS alaplap
- 256 MB PC133 SDRAM (2x128MB)
- 20 GB, ATA100, 7200RPM, 8.5ms, 2MB cache HDD
- 16 x DVD / 40 x CDROM, Pioneer
- 32 MB DDR Creative Annihilator2, GeForce2 GTS videó
- SB Live Player, 4 hangszórós audió, MP3 program
- WT810 Fefo workstation ház, 300W tápegység

499.900,- +áfa - tól

FEFO COMPUTER
intel inside pentium® III

Dexter DE
Belépő szintű konfiguráció játékhoz és Internethez
- 533 MHz Intel® Celeron™ proc.
- 64 MB PC133 SDRAM
- 10 GB 7200RPM HDD, 48x CDROM
- 32MB RIVA TNT2 M64 video
- SB 128Vibra 4 csatornás hang

169.900,- +áfától

Dexter DM Light
Hig-End technológiák, bővíthető audió/videó rendszer.
- 566 MHz Intel® Celeron™ proc.
- 64 MB PC133 SDRAM
- 15 GB 7200RPM HDD, 48x CDROM
- Intel 752 style 2D/3D videó
- AC'97 sztereó hang

189.900,- +áfától

Dexter DM
Kimagasló multimédiás képességek és teljesítmény
- 667 MHz Intel® Pentium® III proc.
- 128 MB PC133 SDRAM
- 15 GB 7200RPM HDD, 48x CDROM
- 32MB GeForce2 MX duál TVo video
- SB Live 4 hangszórós hang

289.900,- +áfától

további információk és árak www.fefo.hu

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

VIA APOLLO PRO 133A TESZT

BEVEZETÉS – A VÁLTOZÓ TRENDEK SZOLGÁLATÁBAN

Mint a PC Guru hardvercsapatának egyik alaplap-specialistája, mind ez ideig szomorú rezignáltságtól kísérve voltam kénytelen elkönyvelni azt a tényt, hogy újságunk hasábjain ez irányú törekvéseink dacára az Intel lapkakészletekre épülő termékeket bemutató cikkek még mindig aránytalan többséget képviselnek. Mivel az Intel jelenlegi legfőbb ellenlábasa, a Via is a kiegyenlítés, vagyis a chipsetek piacán való 40-50 százalékos részesedés elérését jelölte ki távlati céljául, úgy döntöttünk, hogy a magunk szerény eszközeivel mi is hozzá kívánunk járulni a tajvani IT-technológia világuralmának eljöveteléhez. Első lépésként az ehhez vezető eszközt az Apollo Pro 133/133A lapkakészletet használó alaplapokat tortúra alá vető tesztsorozatban véltük megtalálni, így került 8 Via chipsetes Abit, Acorp, Asus, Epox, Gigabyte és Shuttle modell jól felszerelt kínzókamránkba.

Érdekes megjegyezni, hogy a Via egyes bírálói szerint a tajvani cég legújabb lapkakészlete nem technológiai felsőbbrendűségének, hanem kizárólag a vetélytárs Intel sorozatos baklövéseinek köszönheti sikereit. Példaként a 133/133A chipset elődjét, a méltatlanul elfelejtett Apollo Pro Plust szokás felhozni, amely az Intel BX lapkakészletével szemben egy percig sem volt képes versenyképes alternatívát biztosítani. Eme érvelés alapján az új generációs Via chipseteket is csak az Intel I820 "Camino" lapkakészletének viszonylagos gyengesége (a témáról ld. írásunkat a PC Guru 2000/7. számában) és a hozzá társított RDRAM horribilis ára "ítélte" győzelemre.

A valóság természetesen sokkalta árnyaltabb képet mutat. Igaz ugyan, hogy a mesterségesen magas árszínvonalon tartott RDRAM helyett mezei PC100/133 szabványú SDRAM-mal is megelégedő Apollo Pro 133/133A fejlesztésekor a költséghatékonyság elsődleges szempont volt, ám a chipset által nyújtott szolgáltatások ennek egyáltalán nem látták kárát. A kritikusok gyakorta hajlamosak elfeledkezni arról a tényről, hogy a konkurens megoldások közül az Apollo Pro 133 elsőként biztosított hivatalos 133 MHz-es FSB és Ultra ATA-66 támogatást, amelyet a továbbfejlesztett 133A jelű verzió még a 4x AGP luxusával is "megfejelt".

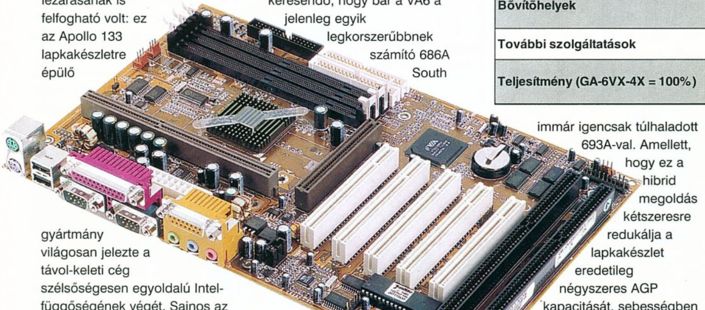
Ugyancsak gyakori, a Via lapkakészletei ellen felhozott vád, hogy stabilitásuk és teljesítményük meg sem közelíti Intel gyártotta vetélytársaikét. Anélkül, hogy ellentámadásba lendülve kifejteném cseppet sem hízelgő véleményemet az ún. Caminogate botrányról, s az annak keretében visszahívott, hozzávetőlegesen egymillió "megbízható" Intel chipsetes alaplapról, inkább a Via által e téren az utóbbi időben felmutatott fejlődésre hívnám fel a figyelmet. Kétségtelen tény ugyanis, hogy az Apollo Pro 133/133A lapkakészlet pályafutásának kezdetén a legnagyobb jóindulattal sem volt ajánlható munkaállomás-szintű PC-k alapjául, ám a Via - ellentétben az Intellel, aki lényegében félresöpörve az I820 chipsetet teljesen új architektúra fejlesztésébe kezdett magára hagyva a "boldog" Camino-tulajdonosok tömegeit – időt és energiát nem kímélve tökéletesítette a már meglévő megoldást. Ebben nem kis segítségére voltak azok a technológiai partnerei, akiknek a segítségével végre a leggyorsabb és legstabilabb Intel platformokéval legalábbis megegyező minőségű alaplapok kerülhettek le a tervezőasztalokról. Nos, ezeknek a komoly reményekre feljogosító, 2. és 3. generációs Apollo Pro 133/133A chipsetes modelleknek a bemutatására vállalkozott az alant található tesztsorozat is, amely remélhetőleg újabb híveket nyer majd meg az alternatív utakat kereső felhasználók napról-napra gyarapodó táborának…

ABIT VA6

…az Apollo 133 chipsetben rejlő lehetőségek… a VA6 esetében többnyire kihasználatlanul maradtak…

Gyártó	Abit
Modell	VA6
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133 Via 693A North Bridge Via 686A South Bridge
Processzorfoglalat	Slot-1
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/105/110/112/115/120/124 133/140/150
FSB konfigurálás módja	BIOS (SoftMenu II)
Manuális CPU feszültség szabályozás	Igen, max. + 0,2 Volt
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 2x ISA
További szolgáltatások	AC'97 audio codec, HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**86%**

A Via chipset alapú termékek gyártásától a Super7 alaplapok idejében még mereven elzárkózó Abit VA6-osának megjelenése annak idején egy korszak lezárásának is felfogható volt: ez az Apollo 133 lapkakészletre épülő



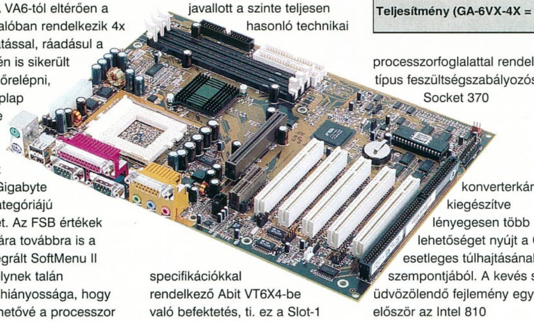
gyártmány világosan jelezte a távol-keleti cég szélsőségesen egyoldalú Intel-függőségének végét. Sajnos az Apollo 133 chipsetben rejlő lehetőségek a minőségi alaplapjairól ismert vállalat sokéves tapasztalatának dacára a VA6 esetében többnyire kihasználatlanul maradtak, ti. e típus sem stabilitásában, sem teljesítményében nem éri el az Abittól elvárható szintet. A jelenség oka valószínűleg abban keresendő, hogy bár a VA6 a jelenleg egyik legkorszerűbbnek számító 686A South Bridge-et használja, a North Bridge esetében a fejlesztők megelégedtek a technológiailag immár igencsak túlhaladott 693A-val. Amellett, hogy ez a hibrid megoldás kétszeresre redukálja a lapkakészlet eredetileg négyszeres AGP kapacitását, sebességben sem ér fel a 694X-686A pároshoz. Az alaplap sajnos más téren sem kápráztatja el a potenciális felhasználókat az egyedi funkciók sokaságával, ti. igaz ugyan, hogy a VA6 által használt SoftMenu II technológia lehetővé teszi a BIOS-ból történő, teljességgel jumperek nélküli FSB beállítást, ám ennek lehetőségei meg sem közelítik a BF6 és a BE6-II esetében látott SoftMenu III-ét. A VA6-ot az integrált AC'97 audio codec és az igencsak alacsonynak mondható ára sem képes megmenteni a középszerű minősítéstől, sőt a megvalósítás gyenge pontjait látva az értékelés talán még túlzottan jóindulatúnak is mondható…

ABIT VH6

...a VA6-tól eltérően a VH6 végre valóban rendelkezik 4x AGP támogatással, ráadásul a stabilitás terén is sikerült jelentősen előrelépni...

Gyártó	Abit
Modell	VH6
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 686A South Bridge
Processzorfoglalat	Socket 370
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/105/110/112/115/120/124 133/140/150
FSB konfigurálás módja	BIOS (SoftMenu II)
Manuális CPU feszültség szabályozás	Igen, max. + 0,2 Volt
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 1x ISA 1x AMR
További szolgáltatások	AC'97 audio codec, HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**93%**

Úgy tűnik, az Abit fejlesztőmérnökei igenis képesek tanulni a múltban elkövetett hibáikból, legalábbis a felhasználók jogos sirámainak figyelembevételével megtervezett 2. generációs Via chipsetes alaplapjaik sikeresen vetkőzték le elődeik gyermekbetegségeinek többségét. A VA6-tól eltérően a VH6 végre valóban rendelkezik 4x AGP támogatással, ráadásul a stabilitás terén is sikerült jelentősen előrelépni, habár az alaplap teljesítménye sajnos továbbra sem éri el az Asus, vagy Gigabyte hasonló árkategóriájú megoldásaiét. Az FSB értékek konfigurálására továbbra is a BIOS-ba integrált SoftMenu II szolgál, amelynek talán legnagyobb hiányossága, hogy nem teszi lehetővé a processzor feszültségének 0,2 Voltnál nagyobb mértékben történő növelését, mint ahogy azt egyes kifinomultabb modellek esetében (Asus P3V4X, Shuttle AV14) láthattuk. Ennek megfelelően a nehezen megtakarított forintjaikat mindenáron Abit alaplapokba fektetni kívánó vásárlóknak jobban javallott a szinte teljesen hasonló technikai specifikációkkal rendelkező Abit VT6X4-be való befektetés, ti. ez a Slot-1 processzorfoglalattal rendelkező típus feszültségszabályozós Socket 370 konverterkártyával kiegészítve lényegesen több lehetőséget nyújt a CPU esetleges túlhajtásának szempontjából. A kevés számú üdvözölendő fejlemény egyike az először az Intel 810 lapkakészletével együtt feltűnt AMR (Audio Modem Riser) bővítőhely megjelenése, hiszen e csatlakozó segítségével elméletileg jelentős megtakarítást érhetünk el a modem későbbi megvásárlásakor. Sajnos összességében a VH6 kapcsán is elmondható, hogy minden pozitív tulajdonságuk dacára az Abit Via chipsetes gyártmányai a 2. generáció megjelenésével sem voltak képesek az élmezőny közelébe kerülni.

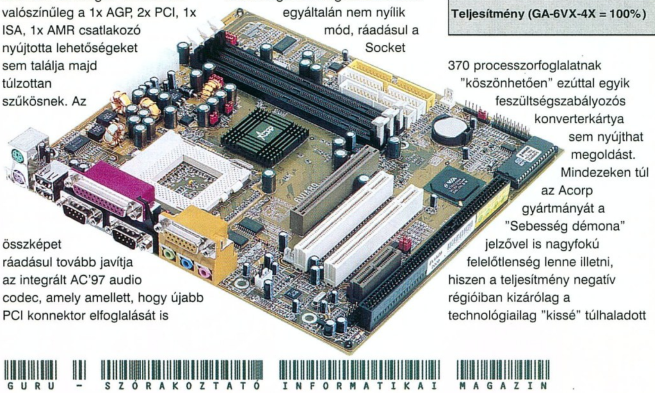


ACORP 6VIA89

... a 6VIA89 nem tör a "Túlhajtók 1. számú alaplapja" címre, ...habár támogat egyes alternatív FSB beállításokat...

Gyártó	Acorp
Modell	6VIA89
Formátum	Micro-ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 686A South Bridge
Processzorfoglalat	Socket 370
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/103/105/110/112/115/120/1 24 133/140/150
FSB konfigurálás módja	Jumper
Manuális CPU feszültség szabályozás	-
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 2x PCI 1x ISA 1x AMR
További szolgáltatások	AC'97 audio codec, HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**86%**

Tesztünk egyetlen micro-ATX formátumú alaplapját a termékeivel lassan a PC alkatrészek valamennyi részterületét lefedő Acorp jóvoltából vethettük tortúra alá. Méretének sajátosságaiból kifolyólag a 6VIA89 bővíthetősége meglehetősen korlátozott, azonban az átlagos felhasználó valószínűleg a 1x AGP, 2x PCI, 1x ISA, 1x AMR csatlakozó nyújtotta lehetőségeket sem találja majd túlzottan szűkösnek. Az összképet ráadásul tovább javítja az integrált AC'97 audio codec, amely amellett, hogy újabb PCI konnektor elfoglalását is szükségtelenné teszi, a hangkártyába való befektetés többletköltségeitől is megkíméli a vásárlót. Egyértelműen megállapítható az is, hogy a 6VIA89 nem tör a "Túlhajtók 1. számú alaplapja" címre, ti. habár támogat egyes alternatív FSB beállításokat, a CPU feszültségének megváltoztatására egyáltalán nem nyílik mód, ráadásul a Socket 370 processzorfoglalatnak "köszönhetően" ezúttal egyik feszültségszabályozós konverterkártya sem nyújthat megoldást. Mindezeken túl az Acorp gyártmányát a "Sebesség démona" jelzővel is nagyfokú felelőtlenség lenne illetni, hiszen a teljesítmény negatív régióiban kizárólag a technológiailag "kissé" túlhaladott Abit VA6 volt képes vele lépést tartani. A stabilitás terén tapasztaltakat akár kellemes meglepetésként is értékelhetném, mivel a 6VIA89 megbízhatóan üzemelt a teszt teljes időtartama alatt, ám az igazsághoz hozzátartozik, hogy valódi túlhajthatóság hiányában nem is volt mód megítélni, hogy az alaplap hogyan viselkedik nagyobb megterhelés esetén.

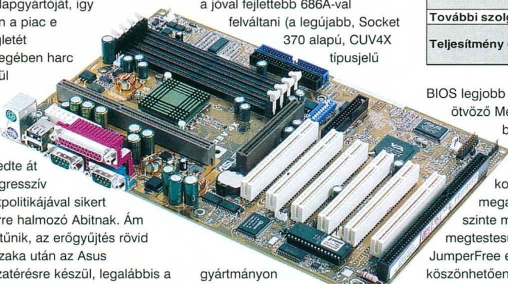


ASUS P3V4X

...az Asus fejlesztőmérnökeinek stabilitás és teljesítmény vonatkozásában is sikerült kiemelkedőt alkotniuk...

Gyártó	Asus
Modell	P3V4X
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 596B South Bridge
Processzorfoglalat	Slot-1
BIOS	Award Medallion
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/68/75/80/83/90/95 100/103/105/110/112/115/116/118/120/124/126/130 133/135/138/140/142/144/146/148/150/155/160/166
FSB konfigurálás módja	DIP-switch vagy BIOS (JumperFree)
Manuális CPU feszültség szabályozás	Igen, max. + 0,3 Volt
Memóriafoglalatok	4x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 6x PCI 1x ISA
További szolgáltatások	HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**99%**

Az Abit legendás TX4 ill. LX6/BX6 modelljeinek megjelenéséig a túlhajthatóság lényegében egyet jelentett az Asus alaplapjaival. A vetélytárs váratlan sikerei azonban valószínűleg kissé váratlanul érhették a világ legnagyobb alaplapgyártóját, így aztán a piac e szegletét lényegében harc nélkül engedte át az agresszív üzletpolitikájával sikert sikerre halmozó Abitnak. Ám úgy tűnik, az erőgyűjtés rövid időszaka után az Asus visszatérésre készül, legalábbis a JumperFree technológiával megtámogatott, a BE6-2-t minden fontosabb paraméterében felülmúló P3BF megjelenése erre látszott utalni. És tessék, a BX chipsetes platform sikere után most itt a Via lapkakészletre épülő P3V4X, amelyre szinte nem is tudok elmarasztaló jelzőt mondani, hacsak nem az öregecske 596B South Bridge kapcsán, melyet bizony illett volna a jóval fejlettebb 686A-val felváltani (a legújabb, Socket 370 alapú, CUV4X típusjelű gyártmányon már ez az újabb részegység található). Ettől eltekintve az Asus alaplapja, kezdve az Award és a Phoenix BIOS legjobb tulajdonságait ötvöző Medallion BIOS-tól, a bőségesen rendelkezésre álló csatlakozókon át a konkurens VH6-ot megalázó sebességig szinte maga a felhasználók megtestesült álma. A JumperFree eljárásnak köszönhetően 66-tól egészen 166 MHz-ig konfigurálhatjuk az FSB értékét, ráadásul mindezt akár + 0,3 Voltos CPU feszültségemeléssel is megtámogatva a túlhajtás sikere érdekében. Ha mégsem érnénk be ennyivel, a Slot-1 processzorfoglalat és a Socket 370 konverterkártya további lehetőséget nyújthat az extrém mértékű túlhajtásra. Mindezeken felül az Asus fejlesztőmérnökeinek stabilitás és teljesítmény vonatkozásában is sikerült kiemelkedőt alkotniuk, ti. a P3V4X e két téren is az élmezőnybe tartozik.

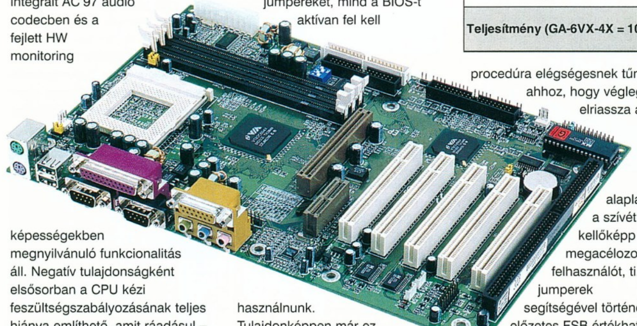


EPOX EP-3VCA

...a pozitív oldalon a nagyfokú megbízhatóság mellett az integrált AC'97 audio codecben és a fejlett HW monitoring képességekben megnyilvánuló funkcionalitás áll...

Gyártó	Epox
Modell	EP-3VCA
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 686A South Bridge
Processzorfoglalat	Socket 370
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/105/110/112/115/120/124 133/140/150
FSB konfigurálás módja	Jumper és BIOS
Manuális CPU feszültség szabályozás	-
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 1x ISA
További szolgáltatások	AC'97 audio codec, HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**90%**

Az EP-3VCA ama tipikusnak mondható Epox alaplapok számát gazdagítja, amelyeknek mind előnyei, mind hátrányai már-már gyártóspecifikusnak mondhatók. A pozitív oldalon a nagyfokú megbízhatóság mellett az integrált AC'97 audio codecben és a fejlett HW monitoring képességekben megnyilvánuló funkcionalitás áll. Negatív tulajdonságként elsősorban a CPU kézi feszültségszabályozásának teljes hiánya említhető, amit ráadásul – Socket 370 processzorfoglalattal ellátott termékről lévén szó – konverterkártya illesztésével sem tudunk kiküszöbölni. A helyzetet az FSB értékek beállításának meglehetősen nehézkes volta tovább súlyosbítja: a megfelelő órajel eléréséhez bizony mind a jumpereket, mind a BIOS-t aktívan fel kell használnunk. Tulajdonképpen már ez az eléggé feleslegesnek tűnő procedúra elégségesnek tűnik ahhoz, hogy végleg elriassza az alaplaptól a szívét nem kellőképp megacélozott felhasználót, ti. a jumperek segítségével történő előzetes FSB értékhatárok (66-83, 100-124, 133-155 MHz) kiválasztása után még mindig hátra van a BIOS-ból történő pontos konfigurálás. Mindezek a "kisebb" kényelmetlenségek persze még megbocsáthatók volnának, ha az EP-3VCA lenyűgöző teljesítményével valamelyest kárpótolna minket, ám erről sajnos szó sincs. Úgy tűnik, az Epox szakembereinek ezúttal nem sikerült rálelniük a gyártmányaikat sebesség/stabilitás terén mindig is jellemző arany középútra.

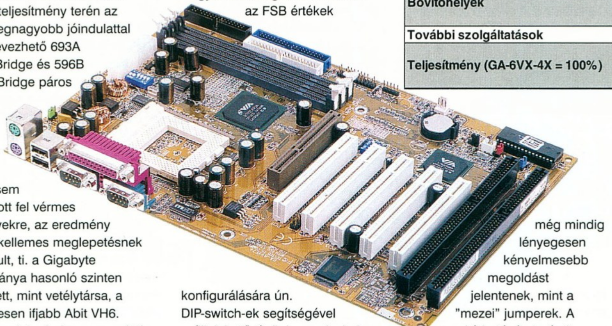


GIGABYTE GA-6VXE7+

...az eredmény ... kellemes meglepetésnek bizonyult, ... a Gigabyte gyártmánya hasonló szinten teljesített, mint vetélytársa, a lényegesen ifjabb Abit VH6...

Gyártó	Gigabyte
Modell	GA-6VXE7+
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133 Via 693A North Bridge Via 596B South Bridge
Processzorfoglalat	Socket 370
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100//112/124 133/140/150
FSB konfigurálás módja	DIP-switch
Manuális CPU feszültség szabályozás	-
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 2x ISA
További szolgáltatások	HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**92%**

A tesztre összegyűlt alaplapok korelnökének kétes dicsőségű szerepét a már egyéves születésnapját is réges-régen megünneplő GA-6VXE7+ volt kénytelen-kelletlen betölteni. Habár teljesítmény terén az újnak legnagyobb jóindulattal sem nevezhető 693A North Bridge és 596B South Bridge páros korántsem jogosított fel vérmes reményekre, az eredmény mégis kellemes meglepetésnek bizonyult, ti. a Gigabyte gyártmánya hasonló szinten teljesített, mint vetélytársa, a lényegesen ifjabb Abit VH6. Sajnos, mint minden, az eredeti Apollo 133 lapkakészletre épülő alaplap, a GA-6VXE7+ sem rendelkezik 4X AGP támogatással, hanem meg kell elégednie a jelenleg még megfelelőnek mondható, ám a termék jövője szempontjából jóval kevésbé biztató 2X kapacitással. A gyártótól megszokott módon az FSB értékek



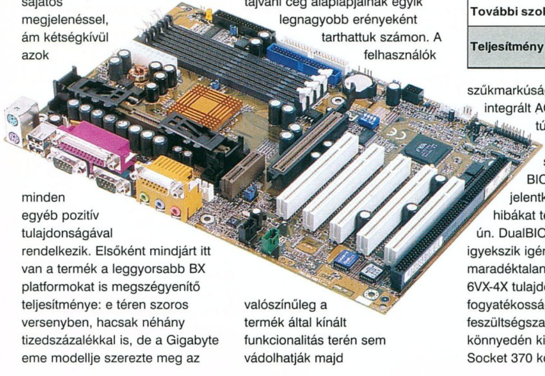
konfigurálására ún. DIP-switch-ek segítségével nyílik lehetőségünk, amelyek, ha nem is érnek fel az Abit SoftMenu, vagy az Asus JumperFree technológia kifinomultságával, még mindig lényegesen kényelmesebb megoldást jelentenek, mint a "mezei" jumperek. A megbízhatóság terén is jelesre vizsgázó alaplap létjogosultsága mindazonáltal az újabb, Apollo 133A chipsetes Gigabyte modellek megjelenése után legalábbis megkérdőjelezhető, ráadásul a technológiailag meghaladott gyártmányokat általában ideig-óráig megmenteni képes integrált audio hiánya sem kedvez túlzottan a GA-6VXE7+ túlélési esélyeinek. Mindezek fényében, valamint a nem túlságosan magas árkülönbözetet is figyelembe véve, a "csak egy alaplapra" vágyók kivételével javasolt a fejlődés e lépcsőfokának átalugrása.

GIGABYTE GA-6VX-4X

...hacsak néhány tizedszázalékkal is, de a Gigabyte eme modellje szerezte meg az elsőséget az alig elmaradó Asus P3V4X előtt...

Gyártó	Gigabyte
Modell	GA-6VX-4X
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 686A South Bridge
Processzorfoglalat	Slot-1
BIOS	AMI Simple Setup
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/105/110/112/115/120/124 133/142/152
FSB konfigurálás módja	DIP-switch
Manuális CPU feszültség szabályozás	-
Memóriafoglalatok	4x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 1x ISA 1x AMR
További szolgáltatások	AC'97 audio codec, DualBIOS, HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**100%**

Egyedi kék színüknek köszönhetően a Gigabyte alaplapjai mindig is a sokkoló vizualitásra éhes vásárlóközönség kedvenceinek számítottak. Nos, érdekes módon a GA-6VX-4X társaitól elérően nem bír ilyesfajta sajátos megjelenéssel, ám kétségkívül azok



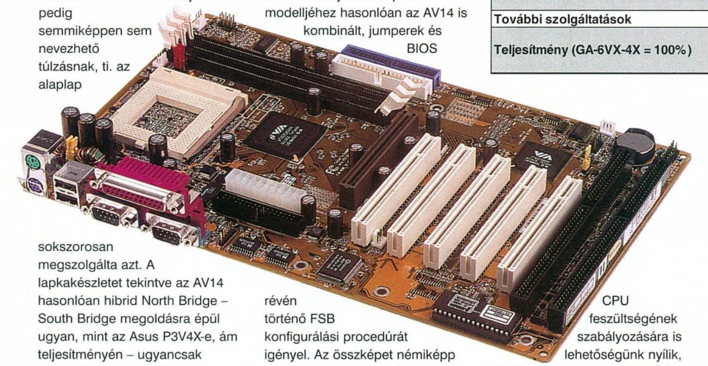
minden egyéb pozitív tulajdonságával rendelkezik. Elsőként mindjárt itt van a termék a leggyorsabb BX platformokat is megszégyenítő teljesítménye: e téren szoros versenyben, hacsak néhány tizedszázalékkal is, de a Gigabyte eme modellje szerezte meg az elsőséget az alig elmaradó Asus P3V4X előtt. A sor folytatható a GA-6VX-4X és Socket 370 alapú testvére, a GA-6VX7-4X példamutató stabilitásának dicsőítésével is, igaz, a megbízhatóságot ez ideig is a tajvani cég alaplapjainak egyik legnagyobb erényeként tarthattuk számon. A felhasználók valószínűleg a termék által kínált funkcionalitás terén sem vádolhatják majd szűkmarkúsággal a gyártót, ti. az integrált AC'97 audio codecen túl fejlett HW monitoring szolgáltatások és a BIOS felülírásakor jelentkező esetleges hibákat teljességgel eliminálló, ún. DualBIOS technológia igyekszik igényeiket maradéktalanul kielégíteni. A GA-6VX-4X tulajdonképpeni egyetlen fogyatékossága, a CPU feszültségszabályozásának hiánya könnyedén kiküszöbölhető a Socket 370 konverterkártya használatával, így pedig már semmi sem akadályozhatja a túlhajthatóság szempontjából csak a P3V4X nagyszerűségével rokonítható alaplap képességeinek maradéktalan kihasználását. Ha mindehhez még hozzávesszük, hogy a Gigabyte alaplapjának árszintje közel 20 százalékkal a konkurens Asus platformé alatt marad, nos, akkor igen nehezen utasíthatjuk el a GA-6VX-4X / GA-6VX7-4X kínálta csábító lehetőséget...

SHUTTLE SPACEWALKER AV14

...a lapkakészletet tekintve az AV14 ... hibrid megoldásra épül ugyan, ám teljesítményén ... ez egyáltalán nem érződik, sőt...

Gyártó	Shuttle
Modell	Spacewalker AV14
Formátum	ATX
Lapkakészlet	Via Apollo 133A Via 694X North Bridge Via 596B South Bridge
Processzorfoglalat	Socket 370
BIOS	Award
Elérhető FSB értékek (MHz)	66/75/83 100/103/112/124 133
FSB konfigurálás módja	Jumper és BIOS
Manuális CPU feszültség szabályozás	Igen, max. +0,3 Volt
Memóriafoglalatok	3x DIMM
Bővítőhelyek	1x AGP 5x PCI 2x ISA
További szolgáltatások	HW monitoring
Teljesítmény (GA-6VX-4X = 100%)	**95%**

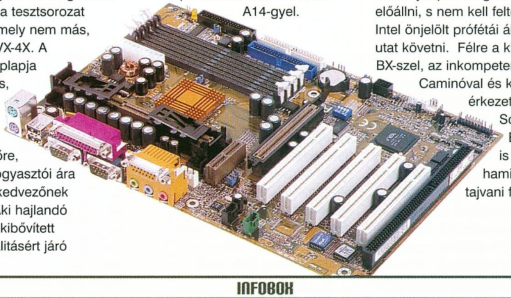
Az "Űrjárók" mindig is tesztjeink állandó résztvevőinek számítottak, s természetesen nincs ez másképp a Via chipsetes alaplapokat bemutató körképünk esetében sem, hiszen ezúttal az AV14 képviselte méltóképp a Shuttle színeit. A "méltó" jelző pedig semmiképpen sem nevezhető túlzásnak, ti. az alaplap sokszorosan megszolgálta azt. A lapkakészletet tekintve az AV14 hasonlóan hibrid North Bridge – South Bridge megoldásra épül ugyan, mint az Asus P3V4X-e, ám teljesítményén – ugyancsak hasonlóan vetélytársához – ez egyáltalán nem érződik, sőt... Stabilitás terén is hasonlóan kedvező tapasztalatok születtek, habár megjegyzendő, hogy az alaplap megbízhatósága túlhajtott processzorok esetén - az etalon GA-6VX-4X-től eltérően - némiképp csökken. Sajnos az Epox modelljéhez hasonlóan az AV14 is kombinált, jumperek és BIOS révén történő FSB konfigurálási procedúrát igényel. Az összképet némiképp javítja, hogy a BIOS-ból ezúttal a CPU feszültségének szabályozására is lehetőségünk nyílik, ráadásul, a P3V4X esetében látott megoldással megegyezően, a + 0,3 Voltos beállítás ezen az alaplapon is használható. Külön említést érdemelnek továbbá az AV14 korántsem mindennapi méretei is: annak ellenére, hogy az alaplap hivatalosan "teljes" ATX méretűnek minősül, kiterjedése alig haladja meg a micro-ATX-es modellekét anélkül, hogy ez az egyes csatlakozók elhelyezésének rovására menne... Csak gratulálni tudunk a Shuttle gazdaságossági szempontokat is szem előtt tartó fejlesztőmérnökeinek.



ÉRTÉKELÉS – A GIGASZTÁR GA-6VX-4X

Mielőtt ténylegesen is szerét ejteném a lassan esedékessé váló értékelésnek, mindenképpen szeretnék szót ejteni néhány igazolatlanul távollévő hiányzóról. Rajtunk kívülálló okok következtében ugyanis az AOpen, a MicroStar a Soyo és a Tyan modelljei nem jutottak el Szerkesztőségünkbe. Számomra elsősorban az MSI 694D Pro hiánya volt különösképp fájdalmas, ti. ez a két processzort (!) is fogadni képes alaplap kétségkívül érdekes összehasonlításokra adott volna alkalmat. Mindazonáltal ezúton ígérem, hogy valamelyik elkövetkezendő számunkban feltétlenül tüzetesebb tortúra alá vetjük majd a fenti gyártmányokat.

Most pedig nincs más hátra, hogy megtisztelő kötelezettségemnek eleget téve kihirdessem a tesztsorozat győztesét, amely nem más, mint a GA-6VX-4X. A Gigabyte alaplapja sem stabilitás, sem teljesítmény terén nem talált legyőzőre, ráadásul a fogyasztói ára is rendkívül kedvezőnek mondható. Aki hajlandó megfizetni a kibővített funkcionalitásért járó pluszköltséget, az bátran invesztáljon az Asus P3V4X-be, míg a rendszerük alapjául megbízható gyártmányt kereső felhasználók nyugodtan próbálkozzanak a Shuttle A14-gyel.



Ez a hármas végre egyértelműen bebizonyította, hogy a sokak által csak megvetően lenézett, kicsiny Via termékeire építve is lehet versenyképes megoldásokkal előállni, s nem kell feltétlenül az Intel önjelölt prófétái által kijelölt utat követni. Félre a kiöregedett BX-szel, az inkompetens Caminóval és késve érkezett Solanóval... Érezd át te is végre a hamisítatlan tajvani feelinget!

Joshua

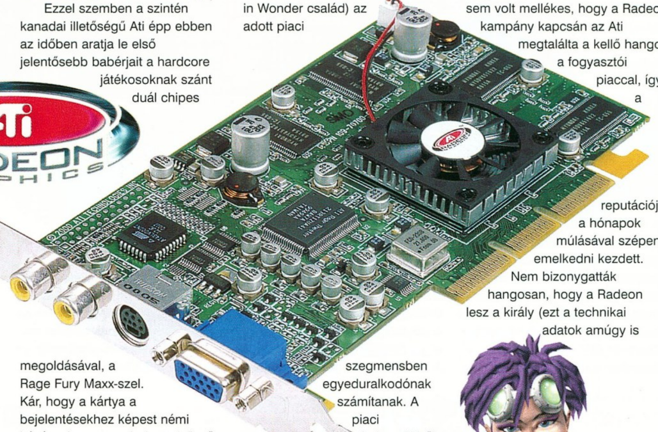
INFOBOX

Gigabyte GA-6VXE7+ Gigabyte GA-6VX-4X	**Mycom Kft.**	Tel.: 204-5434
Abit VA6 Abit VH6	**Mycom Kft.**	Tel.: 204-5434
Asus P3V4X	**Ramiris Kft.**	Tel.: 349-5363
Epox EP-3VCA	**Herta Kft.**	Tel.: 322-2232
Shuttle Spacewalker AV1	**Juventus Team Kft.**	Tel.: 469-5847
Acorp 6VIA89	**Mycom Kft.**	Tel.: 204-5434

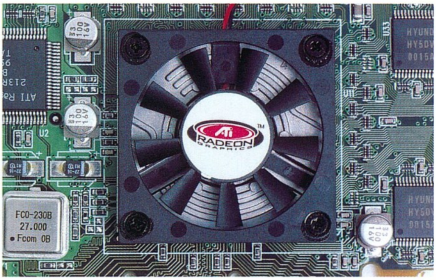
ATI RADEON 64MB DDR

A kétezredik év kezdetén velünk együtt sokan úgy gondolták, hogy a videokártyák terén túl nagy meglepetések nem érik majd a piacot: gyanítható volt, hogy a Voodoo5-tel a 3D-ben úttörőnek számító 3dfx továbbra is egy hajszálnyival a leggyorsabb megoldást kínálja majd (legalább is 16 biten), nyakában az NVIDIA GF2-es szörnyetegével, mely természetesen a cég hagyományainak megfelelően néhány értékes, ám nem áttörő jellegű technológiai fejlesztéssel is gazdagodik majd. Időközben a DDR-es GF-ok 32 biten és nagy felbontásokban mért teljesítménye egyértelművé tette az NVIDIA sebességbéli fölényét, illetve felhívta a figyelmet arra, hogy a jövőben a lassú memória busz komoly gondot okoz majd a tervezőmérnökök számára. Az iparág további meghatározó szereplői közül a Diamondot bekebelező S3 újra bebizonyította, hogy egyelőre képtelen az értékes fejlesztéseit megfelelő marketinggel és jól működő drivertámogatással ellátni, így a Savage2000-rel szerelt ViperII-es kártyák az első biztató teszteket követően gyakorlatilag különösebb visszhang nélkül tűntek el a süllyesztőben. Ezen felül úgy tűnt, hogy a hype-okat pumpáló Bitboyst és a szerepét a mai napig keresgélő VideoLogicot nem számítva már csak a kanadai öltönyösök állíthatnak komoly vetélytársat a közelgő 3dfx-NVIDIA párharc útjába. A Matrox jövőbeni tervei azonban világossá tették, hogy nem kívánnak tempót váltani, azaz eszük ágában sincs áttérni az NVIDIA féléves fejlesztési periódusára (náluk egyelőre ennyi időt vesz igényben egy-egy új chip megtervezése/legyártása). Sőt, némileg visszahúzódva a „kommersz" piactól, a G450-nel inkább a professzionális felhasználók felé nyitnak, s nem titkoltan a sebesség kérdését másodlagos szempontként értékelik (legalább is a G800-ig).

Ezzel szemben a szintén kanadai illetőségű Ati épp ebben az időben aratja le első jelentősebb babérjait a hardcore játékosoknak szánt duál chipes megoldásával, a Rage Fury Maxx-szel. Kár, hogy a kártya a bejelentésekhez képest némi késéssel, pont a mindent elsöprő GeForce hullám tetőzésekor kerül a boltok polcaira. Bár sebességben ez az első Ati termék, amely főleg a nagyfelbontások terén veszi fel a versenyt az NVIDIA brutálisan gyors 3D megjelenítésével, átütő sikere mégsem lesz, azonban javít valamit a torontói cég nem túl kedvező általános megítélésén, amit a sorozatos késéseknek és a nem megfelelő driver támogatásnak köszönhetnek. Kissé ellentmondásos, hogy közben az OEM-piacon és a notebookfronton szerzett dominanciájukkal anyagilag az iparág egyik legerősebb cégévé avanzsálódnak (50% feletti részesedésekkel). Általános vélemény, hogy az Ati kártyák jó minőségűek, ám sebességben mindig a középutat jelentik, árban pedig a felső kategória alját súrolják. Itthon főleg a kedvezőbb árú OEM változatok népszerűek, bár az is igaz, hogy az éppen aktuális Ati chipsettel szerelt tv tuneres boardok (az All in Wonder család) az adott piaci szegmensben egyeduralkodónak számítanak. A piaci helyzetükből adódóan illetve a korábbi tapasztalatokra építve az év elején még úgy tűnt, hogy az Ati képtelen lesz majd érdemben beleszólni a közelgő 3D-s háborúba, azaz szép lassan mindenki felkészült a Voodoo5 és a GeForce2 egyre közelgő gyilkos táncára. Természetesen a hidegháború addig is naprakész eseményekkel szolgált. A 3dfx bedobta a köztudatba a T-Buffer technológiát, míg az NVIDIA egyértelművé tette, hogy a GF2 GTS a megjelenése napján a leggyorsabb videokártyának számít majd. Ezt látszott alátámasztani, hogy idővel a 3dfx az alacsony felbontások mellett érvényesülő FSAA mindenhatóságát kezdte hirdetni, szemben az NVIDIA-val, akik a Detonátor hetenkénti upgrade-jével igyekeztek minden driverfrissítési rekordot megdönteni. Azért egy kicsit ők is misztifikáltak, így megismerhettük a pixel shaderek fogalmát, ami viszont a DirextX következő változatának szeptemberi megjelenéséig továbbra is csak elméleti előny marad.



A CeBiten aztán sok minden megváltozott. Nagy meglepetésre az Ati bejelentette az új chipjét, a Radeont, amely a technikai specifikációk alapján kapásból az élen landolt. A kérdés csak az volt, hogy vajon a Pixel Tapestryvel és a Charisma Engine-nel felvértezett Rage6C mag időben elkészül-e. Talán az sem volt mellékes, hogy a Radeon kampány kapcsán az Ati megtalálta a kellő hangot a fogyasztói piaccal, így a reputációja a hónapok múlásával szépen emelkedni kezdett. Nem bizonygatták hangosan, hogy a Radeon lesz a király (ezt a technikai adatok amúgy is



előrevetítették:)), inkább úgy tűnt, hogy valóban felmérve a játékfejlesztők és a játékosok igényeit feature-ökben gazdag, a jövő lehetőségeire építő kártyát adnak a kezünkbe. Ennek köszönhetően az egyik internetes felmérés tanúsága szerint a nyár eleji csoportos launch előtt a nagyközönség már a Radeont várta a legjobban, velünk együtt lélegzet-visszafojtva tekingetett Toronto felé: vajon időben elkészülnek-e? A tét óriási volt, hiszen ha az új kártya késik pár hónapot, akkor már könnyen lehet, hogy az NV20-szal kell majd felvennie a versenyt, ami viszont - ismerve az NVIDIA könyörtelen pontosságát - nagyban rontotta volna az Ati eladási mutatóit.

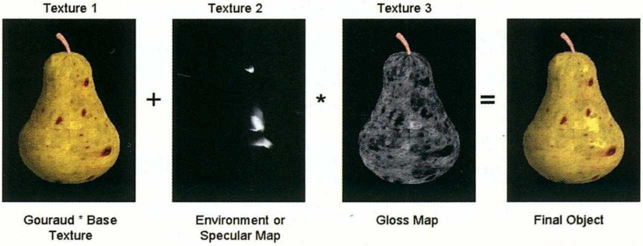
Mire a nyár közepe elérkezett, a következő generációs videokártyák nagy befutói hiánytalanul megjelentek a kiskereskedelmi láncokban. A célszalagot a GF2 GTS szakította át, ezt követte jókora késéssel a Voodoo5 5500-as, majd augusztus elejével a Radeon. A felhők tehát elúsztak a kanadai égről, a Rage6C-nek a tervezett mezőnyben kell majd megállnia a helyét. Ennek azonban megvolt az ára, de erre majd még később utalni fogunk. E cikk alapvetően a Radeon képességeit igyekszik részletesen feltárni, ám ezzel egyidejűleg a bővülő lehetőségeinknek hála egyfajta átfogó teljesítménytesztnek is tekinthető. Az előző számunkban ugyan már beszámoltunk a Voodoo5 5500-as képességeiről, ám akkor a valós sebesség kipróbálásával adósok maradtunk. Szerencsére időközben a 3dfx elküldte a kártya dobozos változatát, így a Radeon és az utolsó két generációs GF chip mellett a teljes értékű VSA-100-asok is ringbe szállhattak. Mintegy a teljesség kedvéért a végső pillanatban az MX is feltűnt a szerkesztőségben, így szinte ordított a lehetőség, hogy az utóbbi időszak termését egymás mellé téve elkészítsük a cikkhez mellékelt táblázatokat. (Az 500MHz-es PIII-al mért adatokat a CD melléklet 3D mánia könyvtárában találhatjátok.) Mindenképpen érdemes tüzetesen áttanulmányozni őket, hiszen ezek a félidei adatok a 2000-es megmérettetésben. Most az NV20-ig vélhetőleg csönd honol majd.

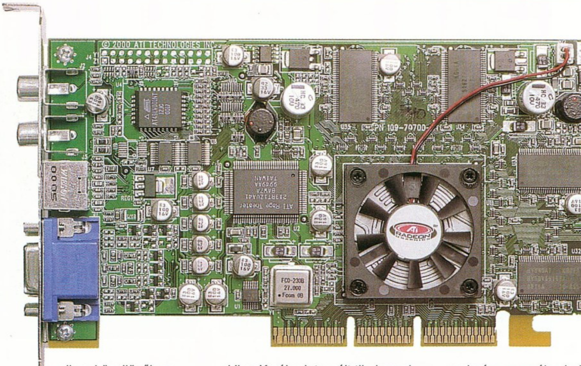
AZ ELJÖVETEL...

A fent említett események következményeként a szerkesztőségi tesztpéldány eljövetelét videokártya iránt már rég nem tanúsított érdeklődés előzte meg. Ez odáig fajult, hogy mire beértem a Vogel HQ-ra, a Radeonal tuningolt gépet már egész kis tömeg vette körül, Chris pedig a szokásos lelkesedésével ecsetelgette a driver CD-n található technológiai demók elképesztő látványosságát (épp nem az év játéka, hanem az év hardvere fogta meg:)). Egy biztos, bár a különféle GTS változatokhoz csomagolt demók már képesek voltak egyfajta technológiai fölényről biztosítani boldog tulajdonosaikat, a Radeon's Ark még erre is rátett egy lapáttal. Kezdetnek a padlón megvalósított EMBM (Enviroment Mapped Bump Mapping) nyűgözött le mindenkit, majd a részletes textúrák, a magas poligonszám, a csillogó, tükröződő felületek, a vízszimuláció. Ezúttal nem kellett kiesnie a szemünknek, hogy az FSAA valóságteremtő képességeit tesztelni tudjuk. A látvány magáért beszélt, így jó érzéssel fogtunk neki a további nyüstölésnek.

A tesztkártya a Radeon családból a 64 MB-os DDR-es változatot képviselte VIVO kivitelben. Külsőre a design teljesen letisztult képet mutatott, régen láttunk már ennyire tetszetős kivitelezésű grafikus boardot (ehhez képest a Voodoo5 valóságos istenkáromlásnak számít, a videokártyák 2110-esének). A 0,18 mikronos gyártási technológiának köszönhetően a 30 millió tranzisztort számláló Rage6C mérsékelten melegszik, így a hűtéséről mindössze egyetlen közepes méretű ventilátor gondoskodik. Ez olyannyira elégséges, hogy a hűtőbordák még többórányi masszív benchmarkot követően sem kezdtek érezhetően melegedni, tehát a Radeon pecsenyesütőnek aligha jó. A core mellett szemrevételeztük a nyolc darab 5,5 ns Hyundai DDR SDRAM-ot, illetve a Rage Theatre chipet. Utóbbi felelős a videodigitalizálásért, és kontrollálja a video ki- és bemeneteket.

A driverek telepítése zökkenőmentesen zajlott, majd az újraindításkor megállapíthattuk, hogy a Radeon képe bizony igencsak élettel teltebb, mint az előző GF2-es kártyáé. Persze ezek igen árnyalt különbségek, de gyakorlatilag megszokhattuk már, hogyha Matrox vagy Ati kártya kerül a gépbe, akkor bizony a képminőség érezhetően javulni fog. A propertiesben klikkelgetve jól eső érzéssel vettük tudomásul, hogy az egyébként szabványos Ati meghajtó lehetőségei az FSAA ki-be kapcsolásával gyarapodtak. Ekkor valami bizarr logikát követve a Quake3 betöltése helyett elsőre a kártya DVD lejátszási képességét vettük fókusz alá. (Hiába no, az ember a nagy lehetőségek kapujában szereti kiélvezni a pillanatot.:)) Az Ati már a „kezdetektől" mellékeli a dobozos kártyáihoz a szoftveres DVD lejátszóját, ám ezen felül a magba ágyazott IDCT (inverse discrete cosine transform) támogatásnak köszönhetően a Radeon hardveresen is javítja a DVD lejátszás minőségét. Bár a Go! nézegetése közben



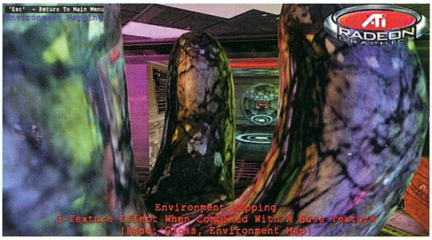


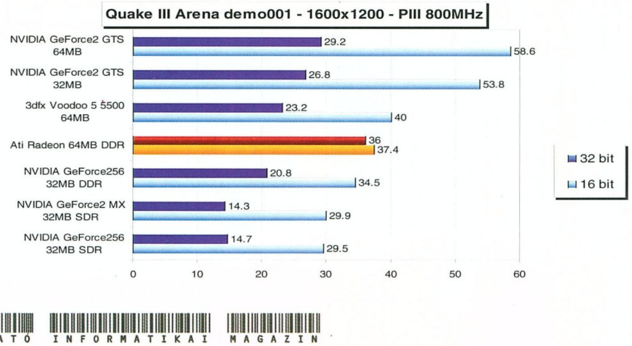
rendületlenül igyekeztük felfedni a hardveresen támogatott megoldás előnyeit a megszokott szoftveres lejátszási metódusokhoz képest, tulajdonképpen egetverő különbségekről nem számolhatunk be (legalább is 19"-es monitoron). Ettől függetlenül a Radeon - akár csak a régebbi Ati kártyák - továbbra is etalonnak tekinthető a számítógépes megoldások között. Különösen erőteljes párost alkotott a Pioneer 16x DVD ROM-jával, amely képes volt arra, hogy a tekerések során az igényesebb asztali lejátszókhoz hasonlóan folyamatos képet biztosítson.

Mivel 110 ezer forintért - ennyi ugyanis a 64 MB-os kártya kezdő ára - már egy komolyabb asztali lejátszó birtokába is juthatunk, gyorsan visszatértünk a Radeon lényegesebb képességeinek tesztelésére. Ehhez jól asszisztált a PowerStrip napokban frissített változata, mely egyetlen lényeges kiegészítésként már képes volt detektálni az új Ati kártya 183 MHz-es mag- és ezzel megegyező memóriasebességét. Az eredeti tervek szerint a Radeon 200/200-as paraméterekkel került volna a boltokba, ám azt egy ideje már tudni lehetett, hogy a 200 MHz-es, 5 ns-os DDR SDRAM-ok beszerzése komoly nehézségeket jelent az Atinak. Végül gyaníthatóan a határidők betartása végett esetleg költségkímélő tényezőként a kellő mennyiségben fellelhető 183 MHz-es változat mellett döntöttek, illetve ezzel párhuzamosan a mag órajelét is 183 MHz-re csökkentették. A Radeon itt szenvedte el az egyetlen csorbát a korábbi hivatalos bejelentésekhez képest, így a beígért tényleges 1,2 Gtexel/s-os fill rate 100 megatexellel kevesebb lett. Amennyiben csak a száraz adatokat nézzük, akkor ez már 500 megatexellel kevesebb, mint a GeForce2 fill rate-je, ami elsőre igen ijesztő eltérésnek tűnik. Persze a két chip szerkezeti felépítésében alapvető eltérések vannak, elég csak arra gondolnunk, hogy a GF2-esek négy pipeline-t használnak fejenként két textúrázó egységgel, míg az Radeon két pixelgenerátorára összesen hat textúrafeldolgozó egység jut. A Pixel Tapestry architektúrának köszönhetően a Rage6C képes egy órajel alatt három különböző textúra összekombinálására, azaz a teljesítménye akkor sem fog számottevően csökkenni, ha komoly multitextúrázási feladatokra kényszerülne. Ez pedig a közeljövőben óhatatlanul be fog következni, hiszen a játékok realitásának növelése érdekében a környezeti hatásokra megfelelően reagáló felületekre van szükség (tükröződések, csillogó felszínek, részletes textúrák, EMBM, és egyéb bump mapping módszerek, esetleg ezek kombinálása). Más kérdés, hogy a Pixel Tapestry architektúra eme alapvető előnyét egyelőre nem igazán tudjuk kamatoztatni, így különösen érdekes volt számunkra, hogy a Radeon vajon fel tudja-e venni a versenyt a többnyire duál textúrákat használó játékok alatt a GF2 GTS-sel. Egyszerű logika szerint ugyanis a teljes „fordulatszámon” pörgő GF2 mag 4x2 texelt képes egy órajel alatt lerenderelni, míg a Radeon ezzel szemben legfeljebb csak 2x3-at, azaz összteljesítményben kettővel mindenképpen le van maradva. Igen ám, de az Ati szerint 32 biten, 32 bites Z-bufferrel a fill rate még 200 MHz-es DDR SDRAM-ok esetén is korlátozódik, ami annyit jelent, hogy a lassú memória busz végett a további pipeline-ok már csak az elméleti teljesítményt képesek növelni. Magyarán a core szépen várakozik a memóriára, míg az összteljesítmény fps-ekben nem változik. Az iparág valamennyi szereplőjét sújtó nehézség részleges áthidalása elsőre a PowerVR-nak sikerült, akik a Kyróba integrált tile based renderingtechnika részeként már próbálkoztak a frame buffer memóriába írandó adatmennyiségének redukálásával. Az Ati HyperZ technológiája ehhez hasonlóan többféle módszerrel teszi lehetővé a Z-bufferba tartó adatok mennyiségének csökkentését, így a hatásos memória sávszélessége akár 20%-kal is növekedhet. Hogy ebből mi igaz, és hogy mindez mit eredményez az éles helyzetekben, gyorsan kiderült az első benchmarkok futtatását követően.

BENCHMARK BONANZA

A bevezetőben már említettük, hogy a Radeon teljesítményének reális értékelése kapcsán készítettünk egy átfogó összehasonlító tesztet, amely megpróbálja feltárni az új Ati kártya jelenlegi piaci szerepét (hiszen jó-jó a feature-ökben





verhetetlen kártya, de azért az sem árt, ha közben a jelen lehetőségei között is kiemelkedőt nyújt). A tesztgépre vonatkozó adatokat a mellékelt szövegboxban találhatjátok, illetve ezen felül táblázat formájában mellékeljük a cikkhez a PIII 800 MHz-es processzorral mért Quake III Arena és a 3D Mark2000 1.1 eredményeket. Az első benchmark, amelyet talán kissé félve futtattunk le (nem tagadom, hogy szurkoltunk a Radeonnak), gyorsan megnyugvást hozott. Az igazsághoz tartozik, hogy a végleges V5 5500-as eredményei alaposan elmaradtak a várakozásainktól, így akkor az is bennünk volt, hogy talán a Radeon sem hozza majd a megfelelő fps-eket. Kezdetnek Q3-ban 1024x768-as felbontásnál 32 bites színmélységben 92 fps-t pumpált ki magából, ami csak egy hajszálnyival maradt el a 64 MB-os GF2 GTS eredményeitől. Utóbbi szerencsére épp a tesztlabor polcán pihent, így a memória méretében is méltó vetélytársat tudtunk állítani a szintén 64 MB-tal szerelt Radeonnak. Ezt követően egyszerűen a kíváncsiság kedvéért betöltöttük a Temple of Retribution Arena mapot 1600x1200-ban, 32-biten. A technológiai demók után itt aztán újra keresgetni kellett az állunkat, hiszen, ahogy a jó öreg Sarge

PIII 800 MHz	Quake 3 HQ		3D Mark2000	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
Ati Radeon 64 MB DDR				
800x600	92,9	92,1	5952	5686
1024x768	77,8	75,3	4861	4601
1280x1024	53,1	49,2	3580	3392
1600x1200	37,4	36	2766	2568
Leadtek GeForce2 GTS 64 MB DDR				
800x600	102,2	94,4	6457	5465
1024x768	97,9	72,5	5744	4087
1280x1024	79,9	43,8	4407	2716
1600x1200	58,6	29,2	3406	1947
3dfx Voodoo5 5500 64 MB SDR				
800x600	87	82,7	4250	4022
1024x768	83,7	64,2	4136	3297
1280x1024	65,1	38,2	3414	2206
1600x1200	40	23,2	1317	490
Elsa Gladiac GeForce2 GTS 32 MB DDR				
800x600	101,1	94,1	6377	5407
1024x768	96,8	71,6	5664	3960
1280x1024	79,1	40	4378	2580
1600x1200	53,8	26,8	3257	1880
Leadtek GeForce2 MX 32 MB SDR				
800x600	93	62.1	5168	3671
1024x768	68.5	38.1	3847	2487
1280x1024	44	22	2697	1551
1600x1200	29.9	14.3	1971	1069
Leadtek GeForce256 32 MB DDR				
800x600	94,9	87,8	5467	4782
1024x768	81	62,1	4491	3418
1280x1024	52,3	33,6	3223	2160
1600x1200	34,5	20,8	2316	1451
Abit Siluro GeForce256 32 MB SDR				
800x600	89,6	65,1	4927	3541
1024x768	68,5	39,8	3790	2430
1280x1024	42,7	22,7	2642	1514
1600x1200	29,5	14,7	1969	1038

modell megindult előre, a szokásos szaggatás valahogy elmaradt. Elsőre nem is értettem a látottakat, azt hittem, valamit rosszul állítottam be, esetleg a felbontás nem váltott 1600x1200-ra. Persze, a konzol gyorsan visszaigazolta a szükséges paramétereket, így aztán hitetlenkedve könyveltük el, hogy a teljesítmény még ebben az extrém felbontásban is többnyire 50-60 fps között ingadozik. Később a timedemók alatt is megerősítést nyert, hogy a Radeon 1024x768 felett 32 biten gyorsabb, mint a GF2 GTS-ek, 1600x1200-ban pedig egyenesen a földbe döngölte az NVIDIA chipjét. Mintha TT-vel kergettünk volna Ferrarit, szóval a verseny enyhén esélytelen volt, a v5 lemaradásáról már nem is beszélve. A papírforma D3D-ben is beigazolódott, sőt a Charisma Engine-ben szunnyadó T&L egység is végre szerephez juthatott. Utóbbi ekvivalens a GF2-esekben található második generációs geometriai gyorsítóval, ám az alapműveleteken felül (transzformációs és világítási műveletek) pár új feature-t is tartalmaz (ezekről részletesen a PCG májusi számában olvashattok). Remélhetőleg e tulajdonságok áldásos hatását a DirectX8 megjelenését követően hamarosan mi is érezni fogjuk.

Visszatérve a D3D-s teljesítményre említésre méltó még, hogy a Vampire szintén nagyon szépen futott 1600X1200-ban, így a leendő Radeon tulajdonosoknak megfelelő monitor esetén mindenképpen ez a felbontás ajánlott. Ezzel szemben 16 biten a kártya harmatgyengén teljesített, egyedül 800x600-ban tudta felvenni a versenyt a GF2-esekkel, sőt 1024x768 felett még az a szégyen is megesett, hogy az egyébként csak kapaszkodó V5 5500-as is megelőzte. Az Ati mindössze annyit fűzött az eredményekhez, hogy szerintük ma már csak 32 biten érdemes játszani, ehhez pedig a Radeon kellő fps-ekkel szolgál. Részünkről nem tudjuk hibaként felróni a kanadai cég minőségi törekvéseit, hiszen már a TNT kapcsán bebizonyosodott, hogy a 32 bites színmélység érezhetően „teltebb" képet eredményez. Érdekes feleleveníteni, hogy a 3dfx valami hasonlóval próbálkozott a 16 bit kapcsán (még a V3 kampányban), csakhogy ők a sebesség javára épp a kevésbé minőségi grafika mellett törtek karót. A hagyományokhoz hűen a V5 5500-as 3D-s képminősége 16 biten verhetetlennek bizonyult, míg 32 biten a Radeon vitte a pálmát. Egyelőre nem lehet tudni, hogy az új meghajtókkal az Ati javít-e majd a 16 bites megjelenítés sebességén (lehet, hogy a chip design ezt nem teszi lehetővé), ez azonban csak akkor lehet zavaró, ha a kedvenc játékunk kizárólag az alacsonyabb színmélységben fut (á la Starlancer). Azért az egyértelmű, hogy a jövőben már nem nagyon adnak ki majd ilyen fejlesztéseket. Ezt a kissé felemás teljesítményt külön táblázatban is bemutatjuk nektek, ahol kiemeltük a Quake 3 Arena 1600x1200 benchmarkeredményeit. Az oszlopokon jól látszik, hogy a Radeon 32 biten jelentős előnnyel bír, míg 16 biten „csak" a középmezőnyben foglal helyet.

A CPU SZEREPE...

A PIII 500-assal mért tesztek arról tanúskodtak, hogy 32 biten 1280x1024 felett a CPU teljesítménye már nem sokat tud dobni az fps-eken (itt lép be a lassú memória busz), ám 16 biten a GF2-esekhez és a V5-höz is elkél a nagyobb processzor, hiszen a sebesség drasztikus növelését hozza. Ilyen szempontból a Radeon is valódi csapattag, a nagyobb processzor hatására 1280x1024 felett sem Open GL-ben, sem D3D-ben nem növekszik számottevően a teljesítménye. Azért 1024x768-ban a nyers CPU erő még lényeges, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Radeon's Ark PIII 800

MHz-en sokkal kevésbé szaggat, mint az 500-as változaton.

Bár a PowerStrip lehetőséget adott a mag és a memória tuningolására, tulajdonképpen nem érdemes növelni az alapértékeket, hiszen még drasztikus órajel-módosítás esetén sem tudtunk jelentős fps-többletet realizálni. 225/210-en 3-4 fps, nem éri meg a fáradságot, nem beszélve arról, hogy a mag sebességének növelésével furcsa módon még a teljesítmény csökkenését is sikerült elérnünk.

A végső értékelés előtt még gyorsan kipróbáltuk a driverben bekapcsolható FSAA minőségét. A V5 tesztelése kapcsán már megerősítést nyert, hogy alacsony felbontásokban (max. 800x600) a 3dfx chipek megoldása messze tökéletesebb képet eredményez, mint az NVIDIA technológiája. Nos, némi lépcsőnézegetést követően hamar kiderült, hogy a Radeon lehetőségei közelebb állnak a GF2-esek valóságnövelő képességéhez, azaz tulajdonképpen nem érdemes használni őket. 4x-es FSAA esetén a teljesítmény már 800x600-ban is alaposan a sebesség rovására megy, így érdemesebb inkább FSAA nélkül a 1280x1024-es, önmagában is kevésbé cikk-cakkos felbontást rendszeresíteni. Egyelőre az FSAA kivitelezése még túl nagy áldozatokkal jár, biztos eljön majd az idő, amikor 15. feature-ként eltünteti 1600x1200-ban az apró, alig zavaró recéket. Addig azonban csak gomb marad a meghajtókban, és egy eljárás, amelyet a 3dfx-nek köszönhetően az egész világ alaposan megismert.

32 BITES RADÍR!

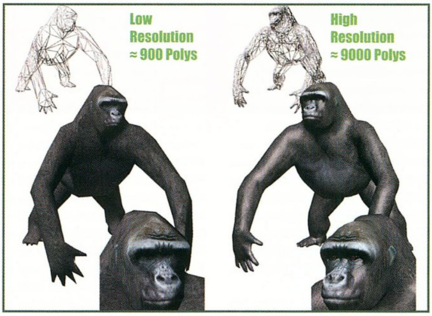
A Radeont a cikk írásának időpontjában külföldön már meg lehet vásárolni, 32 és 64 MB-os kiszerelésben, 279 és 399 dollárért. A 32 MB-os változatból létezik SDR-es konfiguráció, illetve Maces kiadás is. Ezek pár héten belül kerülnek a piacra, míg a Radeonnal támogatott All in Wonder valamikor szeptember végén, november elején. Értesüléseink szerint a 64 MB-os VIVO kártya szeptember elején már Magyarországon is kiskereskedelmi forgalomban lesz 100 ezer forint alatti bruttó áron, hasonlóan a legpopulárisabb 32 MB-os DDR-es Radeonhoz, amelyért megközelítőleg a 279 dollár forintértékét kell majd leperkálnunk. Kérdés, hogy zakarjuk-e?

Az összehasonlító tesztek alapján 32 biten a Radeon leradírozta a vetélytársait, kizárólag 800x600-ban talált ellenfelére a GF2-es chippel szerelt megoldások képében. Ennek köszönhetően jelenleg a leggyorsabb 3D-s chip a piacon számtalan olyan technológiával felvértezve, melyeket egyelőre még ki sem tudunk használni (de a jövő év folyamán komoly előnyt jelenthetnek majd a vetélytársak kártyáival szemben). A cikkből kimaradt a VIVO (video in, video out) rész tesztje, elsőre alapvetően a chip sebességére illetve a mindenki számára érdekes tulajdonságok kivesézésére törekedtünk. Ezek alapján tekintettel a kedvező árra az előbb feltett kérdést úgy is módosíthatnánk, hogy miért vennénk mást? Negatívumként a 16 bites gyenge teljesítményt emelhetnénk ki (valahogy azonban ezt mégsem éreztük hibának), illetve talán érdemes megemlíteni, hogy a netes tapasztalatok alapján pár VIA-s alaplapban a Radeon AGP-s driverének telepítése nehézségeket okozhat.

Egyetlen kérdés lehet még lényeges a Radeon kapcsán, ez pedig az, hogy az NVIDIA milyen gyorsan és milyen hatékonyan tud visszavágni. Ők ma, azaz augusztus 14-én jelentették be a GF2 Ultrát (500 dollárért!), amely 250/230 MHz-es sebességen fut majd, a geometriai gyorsító rész pedig 31 millió háromszöget számol majd másodpercenként. Ez épp egy millióval több, mint a Radeoné, ami vélhetőleg teljesítményben nem jelent sokat, de hát übereIni kellett az Ati T&L egységét. Persze, ettől függetlenül az Ultra a 4,5 ns-os DDR RAM-okkal (7,36 GB/s!!!), szépen szőröstül-bőröstül megeszi majd a Radeont, de 140 ezer forintért ez már a legkevesebb, amit elvárhatunk tőle. Gyakorlatilag izmosabb T&L egységgel ellátott GF2 GTS, amelyet végre nem fog vissza a memórialimitált sávszélessége (elméletileg körülbelül 12-16 GB/sec kellene a GF2 chipek, hogy kifuthassa magát). Extrém teljesítmény extrém áron.

NV20 csak 2001 tavaszán lesz, ezért a felső kategóriában a Radeon jelenleg időtálló beruházás mindamellett, hogy az ár/teljesítmény mutatója is kedvezőbb a vetélytársakénál (a legolcsóbb 32 MB-os DDR-es GF2 mozog most a hasonló memóriakonfiggal szerelt Radeon árában). Szóval most egy kicsit az NVIDIA fut majd a pénzéért, az Atinak pedig csak gratulálni tudunk, hiszen szorosabbá tették a versenyt, ráadásul egy csapásra meghódították a fogyasztói piacot. Most egy kicsit ők élvezik majd a zavartalan napsütést.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



INFOBOX

Axico Kft.
Tel.: 342-3255

TESZ GÉP KONFIG:

Windows 98 SE
PIII 800 MHz, PIII 500 MHz
Quantum Fireball EX 6,4
Golden Melody CS2000 (ESS Allegro)
128MB PC100 SDRAM
16x Pioneer DVD

Videokártyák:
Ati Radeon 64MB DDR
Leadtek Winfast GF2 GTS 64MB DDR
Elsa Gladiac GF2 GTS 32MB DDR
Leadtek GF2 MX 32MB SDR
3dfx Voodoo5 5500 64MB SDR
Abit Siluro GF256 32MB SDR

Videokártya meghajtók:
Ati 4.12.3044
NVIDIA detonátor 5.33
3dfx Voodoo5 5500 AGP/PCI 1.01.00

MINIATŰR DIKTÁTOROK

Nem fordul gyakran elő, hogy diktafonokat tesztelünk, hiszen ezeknek eddig nem sok köze volt az informatikához: szalagos aprócska kazetták, rövid felvételi idő és közepesen rossz hangminőség jellemezte őket. Azonban a miniatürizálás és a legújabb tárolási technikák vívmányai elérték ezeket a készülékeket is, így a mobiltelefon és a digitális fényképezőgép mellett most már bőven beférnek az övtáskába.

Ismertetőnkben két készüléket veszünk szemügyre, a Samsung SVR-S410 Digital Recorderét, amely leginkább nagyobbfajta elegáns öngyújtóra hasonlít, és a Sony ICD-MS1 IC Recorderét, mely kékes háttérvilágításával is magára vonhatja az irigykedők tekintetét.

SAMSUNG SVR-S410

41 grammnyi csöppség, mégis milyen sokat tud. Na jó, elemmel már 64 gramm. Sok embernek a fülbevalója súlyosabb. Ennek ellenére a digitális technika segítségével nagyszerű minőségben és könnyen kezelhető módon helyettesíthetjük jelenlétünket az előadásokon, vehetünk fel titokban beszélgetéseket vagy a traccsolásunkat a telefonból.

A diktafon, mint a neve is mutatja, beszédet vesz fel. Sőt, szinte csak erre alkalmas, hiszen egyszerű mikrofonja és tömörítési minősége mindössze arra jó, hogy felismerjük a szöveget, és később bármikor meghallgassuk vagy leírjuk. A hagyományos diktafonokkal szemben a Samsung készüléke beépített flash memóriára veszi fel a tömörített hangot. Sajnos a memória nagyságára vonatkozóan semmilyen adatot nem leltem fel a kézikönyvből, és így jártam a tömörítés algoritmusával is. Bár mondhatjuk, hogy ez édes mindegy, lényeg az, hogy az általunk tesztelt modell SP, vagyis jobb minőségű üzemmódban 115 percet képes felvenni, míg LP módban 250 percet. A nagytesó S820 ennek kétszeresét. A felvenni kívánt szöveget 4 „könyvtárba" rakhatjuk, azon belül pedig mindegyikbe 99 felvételt helyezhetünk. A könyvtárak között tetszés szerint váltogathatunk. Arra találták ki ezt a rendszert, hogy így könnyedén pakolgathassuk a felveendő anyagot, pl. a magánbeszélgetéseket az A könyvtárba, a tennivalókat a B-be és így tovább.

Sajnos a készülék nem használja ki teljesen a digitális technika előnyeit, miszerint a digitalizált hanganyag egyből gépre kerülhessen. A fülhallgató-kimenetet a hangkártyánk Line in bemenetére kell kötni és elindítani a lejátszást. A felvétel bármelyik hangfelvevő programmal történhet, bár a Samsung ad sajátot, amely tud még néhány egyszerűbb katalogizálási műveletet is a diktafonhoz igazodva.

Ötletes dolog viszont a telefonadapter, amelyet a telefonkábellel kell sorba kötni, így képes a telefonbeszélgetést úgy felvenni, hogy nem kell a mikrofonos felvételből adódó környezeti zajokkal bajlódni.

SONY ICD-MS1

Mivel a páromtól kaptam a Samsungra vonatkozó öngyújtós hasonlatot, a Sony esetében is őt idézem: „ezen valahogy látszik, hogy nagyon sokat tud". Bizony, a fémhatású műanyag ház rengeteg gombot rejt, a kék háttér-világításos LCD kijelző pedig elüt a hagyományos színektől. A Sony méretre kicsit nagyobb, súlyra megegyező készülék, tudása nagyon sokban hasonlít a Samsung modelljéhez. Ebben az esetben azonban a memória mérete és fajtája tudható és kézzelfogható: a Sony által mindenütt alkalmazott Memory Stickre vehetjük fel a nekünk kedves és hasznos szavakat. A memória mérete 16 MB, ezzel SP módban 63, LP módban pedig 131 percet vehetünk fel. A felvett hanganyag szabványos Memory Stick adaptereken jut el a számítógépbe, a tesztelésre soros adaptert kaptam, amely ha nem is villámsebesen, ám tűrhető idő alatt pakolta fel a file-okat a gépre.

Mint említettem, tudása teljes körű, a Samsungtól annyiban tér el talán, hogy a mikrofon érzékenysége állítható és a könyvtárak elnevezhetők, bár ezúttal csak 3 könyvtár áll a rendelkezésünkre. A Samsung tárgyalásakor nem említettem, de ott is hasznos a Sonyban szintén megtalálható VOR (Voice Operating Record) funkció, amely csak akkor vesz fel, ha tényleges beszédet vagy értékelhető zajt érzékel, így kiküszöbölhető, hogy hosszas szünetek tarkítsák az értékes tárhelyet.

ÖSSZEFOGLALÁS

Lehet, hogy most nem rohan mindenki a boltba, hogy diktafont vegyen, hiszen túl sajátos eszköz ahhoz, hogy minden háztartásban legyen. Ám úgy tűnik, hogy lassacskán sem árban, sem használhatóságban nem lesz érdemes hagyományos analóg eszközöket venni erre a célra, akkor pedig a Samsung és a Sony üdvöskéi eséllyel szállnak harcba a vásárlók kegyeiért. Az utóbbi készülék ára bruttó 128000 Ft körül lesz, egyelőre ez az, amit biztosan tudunk.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

Sony ICD-MS1
X-Multimédia
Tel.: 236-0818

3D STUDIO MAX R3

A nurms modellezés folytatódik

Sziasztok, olvasók. Az előző rovat CD-s részlege sajnos nem készülhetett el időben rajtam kívülálló okok miatt, így a nurms modellezésről szóló cikksorozat megszakadt kicsit. Mielőtt azonban belevágnék a folytatásba, teszünk még egy rövid kitérőt.

A cikk írása alatt még tart a SIGGRAPH 2000, az év legrangosabb számítógépes grafikai rendezvénye. Animációs fesztivál, kiállítás, tanfolyamok, új technológiák bemutatója –most New Orleans városán van a 3D-s világ szeme, illetve a Camera01 :).

A Maya 3-as változat, valamint az új, XSI-re keresztelt Softimage megjelenése, akárcsak a Lightwave 6.1 aligha hoz lázba titeket. Az Arnold fedőnevű render engine annál érdekesebb lehet, mivel ez a program képes lesz Max scene-eket is leszámolni, méghozzá igen korrekt minőségben (megpróbálok képeket mellékelni). A Character Studio 3-ról is olvashattatok már az előző Guruban, annyit tennék hozzá, hogy gyakorlatilag napokon belül kapható is lesz.

Az igazi Hír a számunkra, hogy a Max4 a fejlesztés végéhez közeledik. A Discreet termékeinek elnevezéseire utaló Magma* kódnév alatt már jó ideje (talán a Max3-mal párhuzamosan) igen alapos gatyába rázás folyik a színfalak mögött. A 4-es verzióban a hírek szerint teljesen átdolgozták a felhasználói felületet és a modifier stacket, melyek a Max talán legjellegzetesebb részei. Az UI-ről semmi kép nincs, ellenben a Stack a hírek szerint gráfos felépítést kap, amelyben tetszés szerint kötögethetjük majd össze a modifiereket jelentő dobozokat. Arról elképzelésem sincs, hogy ez mi mindent tesz majd lehetővé, mindenesetre a Max „Mayásodásának" újabb jelével van dolgunk.

Az animációt kóstolgató olvasók örülhetnek a vadi új, 4-5 különböző móddal rendelkező és gyors inverz kinematikának – ezt sokat kritizálták a Maxben. A nézetablakokban lehetőség lesz opacity mapek és multitextúrázás megjelenítésére is, a beszámolók szerint iszonyatosan jól néz ki.

További hírek, hogy a programozók az egész munkafolyamat felgyorsítására törekednek – az UI-t is ennek jegyében cserélik le, és állítólag komoly részeket írnak újra az alapoktól. Lesz még interaktív sebességgel update-elő renderelés – tehát mondjuk, beraksz egy újabb lámpát a jelenetbe, és a hatása megjelenik a renderelt képen. Ez baromira ütősen hangzik, de állítólag működik. Szóval az egész igen érdekesnek ígérkezik, hiszen a Discreet az egyik legnagyobb számítógépes grafikával foglalkozó cég, de eddig csak 2D-s termékeik voltak, és akarnak topkategóriás 3D-set is, ez a Max Release 4 lesz...

Most pedig vissza a modellezéshez. A cikksorozat valahol ott maradt abba, hogy megnéztük magunknak a Meshsmooth modifiert és hatását jól. A modell elkészítése felé teendő következő lépés magának a módszernek a meghatározása, a poligonok megmunkálása, vagyis a lényeg :).

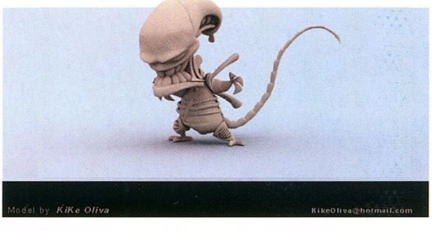
Három különböző módszert bírtam nektek összeszedni a nurms modellezésre. Az első tulajdonképpen már ismerős lehet a számotokra, ugyanis spline-okra épül; példának ismét egy arcot szedtem elő.

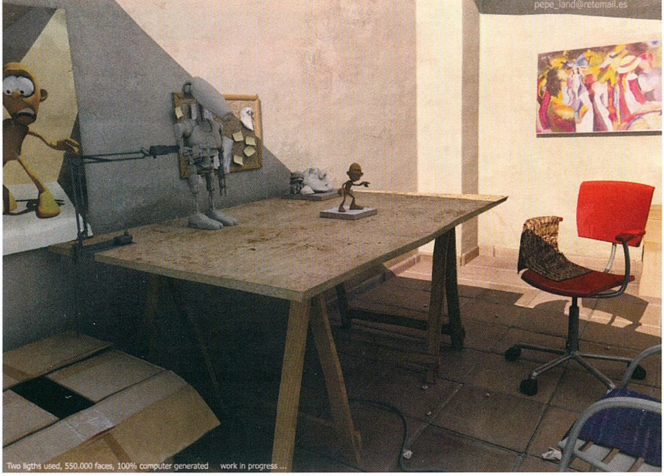
Kiindulásnak ezúttal különösen fontos valami rajzot vagy fényképet keríteni, és Maxben elhelyezni háttérnek, vagy ami még jobb, textúraként rárakni egy síklapra. Ez alapján a rajz alapján kezdhetünk el spline-okat rajzolni az arc fontosabb körvonalait követve. Fontos, hogy a spline-ok három- és négyszögeket formázzanak, tehát ennek megfelelően kell újabb vertexeket beiktatnunk a refine tool használatával. A lehetőleg egymást átfedő a vertexek a vonalak keresztezési pontjainál kell, hogy legyenek, és ezeket nem lehet összeweldelni, csak a fuse használatával a szelektált pontokat egy helyre húzni. Ezt egyébként sokan nem értettétek meg, amikor a spline modellezésről volt szó, úgyhogy most pár példafile is lesz a CD mellékleten. Ja, és érdemes a vertexek típusát cornerre állítani, így nem lesznek zavaró Beziér tangensvektoraink.

Miután megvagyunk a spline-ok elkészítésével, jöhet a surface modifier, melynek a steps paraméterét vegyük le 0-ra. Utána jön a feketeleves: alakítsuk a modellt mesh objektummá (pl. edit mesh hozzáadásával :), és kezdjük el a pontjait egyesével kihúzgálni 3D-be. Érdemes az arc középvonalával kezdve kihúzni a profilját. Több mint valószínű, hogy az előre megrajzolt poligonok nem lesznek elegendők komolyabb részletek kidolgozásához, jelen esetünkben az arcon például az orrlyukak vannak kissé lehetetlen helyen. Lehet próbálkozni azzal a módszerrel, hogy magát a spline-t alakítgatjuk át 3D-be, és utána tovább refine-olva és a create line-t használva illesztjük be a szükséges részleteket – de ha engem kérdeztek, ez bizony ritka idegesítő meló, jobb a poligonos eszközöket használni. Hozzávéve azt, hogy maga a 3D-be kihúzgálás is nagyon babramunka, valamint hogy összetettebb formákat nem igazán lehet 2D-ben megrajzolni, belátható lesz, hogy a spline modellezést csak igen egyszerű kiindulási modellek elkészítéséhez érdemes használni, utána sokkal jobb átállni a poligonokra.

A fentiekre alternatívát kínál, ha kapásból mesh típusú objektumból indulunk ki a modellezéshez. A magától értetődő módszer az, hogy szépen, a nulláról kiindulva építgetjük fel a tárgyainkat, pontról pontra és poligonról poligonra. Mivel a Max nem teszi lehetővé, hogy egyszerű, független vertexeket pakoljunk le a 3D-s térbe, ezért valamilyen primitívből célszerű kiindulni – például egy plane-ből közepes (2-5) felbontással. Új poligonok készítésére többféle lehetőségünk is van.

A legegyszerűbb, ha vertexeket pakolunk szét a create gomb használatával, majd átváltunk poligonokra, és a create-et használva szépen felépítjük őket. Talán



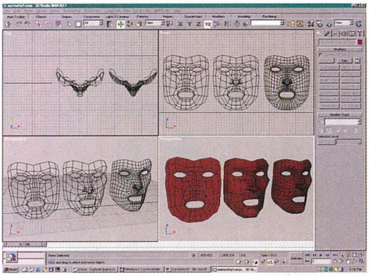


mondanom sem kell, hogy ez is tökörészős, bár ha belejön valaki, akkor a sok klikkelgetés ellenére egész gyorsan lehet dolgozni. Ha egy vagy több élt szelektálunk, majd a shift gombot lenyomva tartva odébb mozgatjuk, akkor másolato(ka)t hozhatunk létre – ez is jó módszer poligonok létrehozására, különösen olyan struktúrák esetében, mint a kar vagy a láb. Végül, az esetlegesen külön-külön felépített darabokat össze is kötögethetjük a create poligon használatával.

Ez a módszer még az előzőnél is jobban igényli a tervezést, viszonylag nehezen lehet munka közben improvizálni, és az egyes darabok közötti poligonok elrendezése sokszor okozhat fejfájást.

A harmadik módszer az, amelyik talán a legjobban hasonlítható a szobrászkodáshoz. Ezt hívják box-modellezésnek is, mivel tipikusan a fent nevezett primitív szolgál kiindulásul, de nekem a volume (térfogati) modelling elnevezés sokkal szimpatikusabb. Ez a módszer egyik fő apostolától, egy bizonyos Bay Raitt nevű emberkétől származik, aki általános vélemény szerint az egyik legnagyobb mestere is a 3D-s modellezésnek. Az illető személyes weboldala (www.spiraloid.com) kötelező olvasmány mindenkinek, továbbá nem árt tudni, hogy jelenleg Bay a Gyűrűk Ura c. totál ismeretlen mozifilmen munkálkodik...

Az elv tehát a következő: készítünk valami egyszerűbb primitívet (kocka, gömb; alacsony szegmensszámmal!), majd nekiállunk a poligonos eszközeinkkel darabolgatni, finomítgatni, amíg a végső forma ki nem alakul. A módszer előnye az, hogy szépen, lépésenként alakíthatjuk ki a modellt először nagy vonalakban megadva az arányait, majd elhelyezve a főbb részleteket, végül tovább finomítva, amíg el nem érjük a kívánt eredményt. Én az alábbi eszközöket használom a leggyakrabban: bevel poligon (több kijelölt poligonra is alkalmazható!), cut poligon, chamfer edge, divide edge, turn edge. A bevel és a chamfer jól használható az organikus modellekre jellemző koncentrikus ívek létrehozásához, mint amilyenek például a szemek vagy a száj környékén találhatók, a cut



(amikor épp működik...) szintén nagyszerűen használható.

Ez a módszer igényli talán a legtöbb gyakorlatot, de szerintem ezzel lehet a leggyorsabban dolgozni is, továbbá a modell felépítése alakja és az arányai is végig jól láthatók és érzékelhetők.

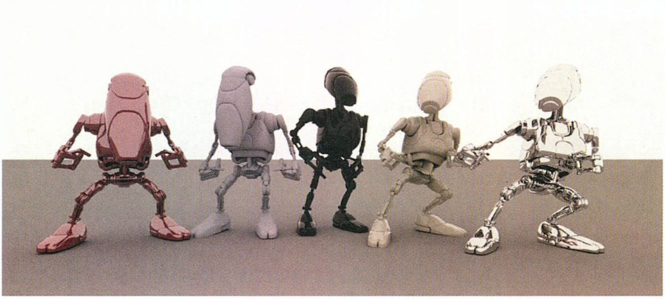
Az alkalmazott módszertől függetlenül igencsak oda kell figyelnünk még néhány dologra. Az első az, hogy karakterek, élőlények modellezésekor a látható élek elrendezését úgy kell kialakítani, hogy azok a test kontúrjait, az izmok irányát kövessék. Így a modell animálásakor a vertexeink pont a megfelelő helyeken lesznek az élethű deformációk kialakításához, és ugyanakkor a lehető legkevesebb pontra lesz csak szükségünk.

A másik fontos dolog, hogy a poligonok esetében igyekezzünk csak négyszögeket használni. A mellékletre felpakolok pár képet, ezeken jól látható, hogy a háromszögek és ötszögek hogyan néznek ki meshsmooth után – sajnos sok szabálytalanságot visznek a felületbe. Ráadásul ezeket nem lehet előre látni, és animáció esetén a hatásuk is megsokszorozódik itt-ott felbukkanó kiemelkedéseket és elcsúszásokat okozva. A másik fontos dolog, hogy egy vertexbe lehetőleg mindig négy él fusson csak be, mert ez is okozhat mindenféle torzulásokat.

Aki a fenti kettőt egyszerre akarja használni, arra csúf meglepetés vár – ez ugyanis nem lehetséges :), legalábbis tisztességes modelleket nem lehet így készíteni. Az egyes ívek találkoznak, metszik egymást, összeolvadnak és szétosztódnak – ehhez szükség van a fentiekre. A járható út az, hogy megnézegetjük, mikor melyik okoz kisebb gondot, és azt használjuk; továbbá az ilyen nehéz részeket megpróbáljuk a modell rejtettebb, statikusabb elemeire helyezni. Itt aztán vegyesen lehetnek három- és ötszögek, illetve „pole”-nak nevezett többoldalú vertexek (hatszög és hat él találkozása egy vertexben kerülendő, és nem is szükséges).

Nuh, most akkor jumpoljon a CD-re, akit a gyakorlati példák is érdekelnek, a többieknek meg viszlát a jövő hónapban. Ja, és persze a táborban is ott lesz a fejem, lehet mítingelni.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



EXTREME COMPUTERS
1065 Budapest Podmaniczky u. 2.
Tel./fax: 302 86 88 / 301-0293
06 209 21 86 86
Nyitva > H-P: 09-21-ig
Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése
GARANCIÁVAL.
OTP HITEL

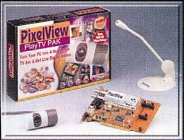
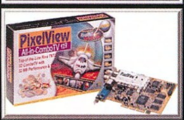
AKCIÓ

17" SONY SVGA	49.900.-	B
128MB SD RAM	39.990.-	R
PII KLAMATH266	19.990.-	U
VOODOO I	8.000.-	T
VOODOO II	17.000.-	T
HP DESKJET 710	29.990.-	Ó

1,3 GB HDD	13E	PI ALAPLAP	7.5E
1,6 GB HDD	16E	PII LX	14E
3,2 GB HDD	18E	PII BX	17E
4,7 GB HDD	20E	AT MINI HÁZ	4E
10x CD-ROM	7E	ATX MIDI HÁZ	6.5E
24x CD-ROM	9E	PI 166MMX	8E
40x CD-ROM	10E	PI 200MMX	10E
4MB EDO	1.2E	PI 233MMX	12E
8MB EDO	2.5E	VIDEÓKÁRTYÁK	3E
16MB EDO	5E	14" SVGA	15E
32MB EDO	10E	15" SVGA	30E

Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!
MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!
KÉRJÜK, LÁTOGASSA MEG WEBOLDALUNKAT:
>>> www.extremeco.hu <<<
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG! <<<<<<<<
net> www.extremeco.hu // mail> extremeco@matavnet.hu

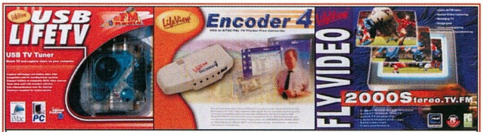
LORD COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben
Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!
TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!
Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!
3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
Ati
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
TOTÁLIS MULTIMÉDIA


TV-TUNEREK
MINDENFÉLE KIÉPÍTÉSBEN
PAL BG/DK
Stereo FM tuner
AVI és MPEG digi
TXT, távirányító, VideoMail
Combo (3D VGA+TV+DVD) megoldások
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK otthoni és profi célokra

DV + analóg I/O

M-JPEG S-videó

MPEG-videoCD
Szolgáltatás:
Hagyományos fényképek digitalizálása diáról, negatívról, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!



LifeView Multimédia Kisker-Nagyker
Sztereo Digitális és Analóg PCI és USB TV Tunerek , PC Kamerák
MPEG1-MPEG2-FireWire 1394 DV Digitalizáló Kártyák
PC-TV Átalakító , Ujjlenyomat azonosító , Mini Disc Konverter
Audio-Video BOX:
Realtime MPEG2 Digitalizálás,Bármilyen Video jelforrásból
CompactFlash,SmartMédia Kártyaolvasó,TV out,Sztereo hangkimenet
East Computer Kft 1107 Bp.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650
www.lifeview.hu , email:eastcomp@matavnet.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer . . . 86
CD Galaxis 19
Compogroup 63
EarthQuake 75
East Computer . . . 108
Ecobit . . . . BIV
Extreme 108
Fefo Computer 94
Hardverem '96 94
Herta . . . . BII
Internet Galéria . . . 86
KellyTech 31
Lord Computer . . 108
LS Computer 86
Mikland 86
Pixel Multimedia . . BIII
Samsung 117
Spieler Computer 110
Telnet 87
TransAm 94
Virtual World 27
VTCD 126
Win Computer . . . 108

**Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg.
A műanyag tokba bújtatott PC GURU-hoz, illetve a megjelentetett teljes játékhoz használhatjátok fel ezeket.**

Y2K
SZEPTEMBER

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21 PC GURU	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

2000/9

PC GURU

KISS PSYCHO CIRCUS
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
TRAFFIC GIANT
MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

Star Trek Voyager:
Elite Force
szeptember 19.

Hexplore

Hexplore

PC GURU 2000/9

PC GURU 2000/9

PC GURU

AKCIÓ

GARANCIÁVAL!

OTP HITEL

17" SONY SVGA	49.900.-	B
128MB SD RAM	39.990.-	R
PII KLAMATH266	19.990.-	U
VOODOO I	8.000.-	T
VOODOO II	17.000.-	T
HP DESKJET 710	29.990.-	Ó

1,3 GB HDD	13E	PI ALAPLAP	7.5E
1,6 GB HDD	16E	PII LX	14E
3,2 GB HDD	18E	PII BX	17E
4,7 GB HDD	20E	AT MINI HÁZ	4E
10x CD-ROM	7E	ATX MIDI HÁZ	6.5E
24x CD-ROM	9E	PI 166MMX	8E
40x CD-ROM	10E	PI 200MMX	10E
4MB EDO	1.2E	PI 233MMX	12E
8MB EDO	2.5E	VIDEÓKÁRTYÁK	3E
16MB EDO	5E	14" SVGA	15E
32MB EDO	10E	15" SVGA	30E

Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!

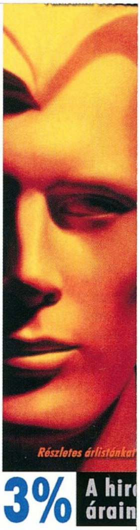
MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!

KÉRJÜK, LÁTOGASSA MEG WEBOLDALUNKAT:

>>> www.extremeco.hu <<<

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG! <<<<<<<<

net> www.extremeco.hu // mail> extremeco@matavnet.hu



PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu

ANIMS: MECHWARRIOR 4 * RED ALERT 2

TRAINERS: 3D ULTRA PINBALL THRILL RIDE - TRAINER * CLEOPATRA - MONEY TRAINER * ICEWIND DALE - SAVEGAME EDITOR * OUTCOME - TRAINER * HEXPLORE - TRAINER * ROAD WARS - TRAINER * KISS PSYCHO CIRCUS - CHEAT CODES * STAR TREK KLINGON ACADEMY - SAVEGAME COLLECTION * +CHEATZONE!!!

PATCHES: GUNSHIP! * KISS PSYCHO CIRCUS BETA DEMO PATCH * NOX QUEST PATCH V1.2 * DIABLO 2 V1.03 * VAMPIRE V1.1 * ICEWIND DALE V1.06 * UNREAL TOURNAMENT D3D PATCH * SUBMARINE TITANS MISSIONS MATCH

ROVATOK: QUAKE - MODELLEK * AUTÓ SZIMULÁTOROK * HEROES OF MIGHT & MAGIC * BONCKÉS - GROUND CONTROL * 3D MÁNIA * 3D STUDIO MAX * MŰHELYTITKOK #6 * PASCAL * LINUX * ZENESZERKESZTÉS

SHGAMES: 3D BLOCKS 2000 * AIRXONIX * BONZALA * CYBERPOKER * DIRTBIKE * GULLBLASTER * MAHJONGG FREE * PIGPEN * STAR WRAITH * THE MEMORY 3D * WINBRICK 2000

DESKTOP THEMES: DIABLO 2 ULTIMATE * HEXPLORE * MISSION IMPOSSIBLE 2 * MYSTIC MOUNTAINS * QUAKE 3 FORTRESS * WATERFALL RAIN

SCREEN SAVER: HELLFIRE 2000 * MATRIX4 V2.02 * 3ALINE * SPACEBATTLE V2.0 * ECTOSAVER V1.1 * THE DARK ISLAND

WALLPAPERS: 16DB DIABLO 2 HÁTTÉRKÉP!

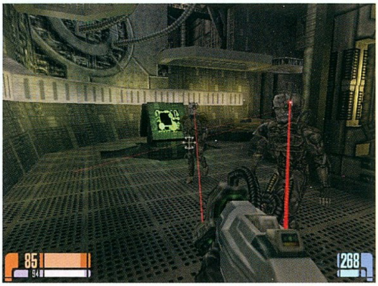
EXTRA: DIGITAL NEWS DISKMAG - #3 * PEPSI SZIGET 2000 - ÉLMÉNYEK ÉS BESZÁMOLÓ * Q3 RADIANT TUTORIAL * PROGRAMOK, AMIKET TI KÜLDTETEK

KULVILAG: FANTÁZIA 2000 * A HAZAFI

TRAILERS: FINAL FANTASY - THE MOVIE

Y2K SZEPTEMBER

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21 PC GURU	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



Star Trek Voyager: Elite Force szeptember 19.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv!

Ebben a hónapban – kissé rendhagyó módon – a CD-szabványok tanulmányozása elmarad. Az utóbbi hónapokban igen sok változás történt a piacon, gondoltam, ideje egy kicsit áttekinteni a CD-DVD technológia jelenlegi helyzetét, illetve szokásos módon elmerengek a lehetséges jövőbeli eseményeken. Őszintén remélem, hogy ezzel ugyanúgy rendszeres olvasóim kedvében járok, mintha valamely CD-típus formátumának felépítését ecsetelném.

Nem szabad elfelejtenünk, hogy a zenei CD idestova negyedszázados fejlesztés. Minősége és felépítése inkább a 80-as évek színvonalának felel meg, semmint napjaink hiper-szuper digitális csodáinak. Így érthető, hogy az elmúlt 10 évben igen sok toldozás-foltozás érte szegényt, s habár ezek miatt maradhatott a piacon, ugyanezek a módosítások áttekinthetetlen szövevénye teszi a laikus számára kiismerhetetlenné a sok-sok formátumot, eljárást, szabványt, védjegyet és így tovább...

A DVD megjelenése sem sokat javított a helyzeten, hiszen ahelyett, hogy világos, áttekinthető médiát kaptunk volna, a csak olvasható, az egyszer és többször írható DVD, DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW, DVD-RW+ formátumok már most zavarosabbak, mint a kisöcs CD húszévnyi kavalkádja. Ideje megtudni, mit várhatunk az elkövetkezendő fél év alatt.

CD-RW

A piacon kapható írók 70%-a már újraíró is egyben, a jelenlegi tendencia szerint két-három hónapon belül szinte teljesen eltűnnek majd a „csak" CD-R írásra képes meghajtók, új modell pedig valószínűleg nem jelenik már meg RW támogatás nélkül. Feltehetőleg a következő egy év az RW szabvány tündöklésének csúcspontja lesz, hiszen az újonnan bejelentett High-Speed CD-RW szabvány miatt a 2x-es és 4x-es újraírók ára igencsak esni fog (már most is meglehetősen alacsony, de lesz még ennél is lejjebb), valamint a noname RW lemezek miatt a márkásabb újraírható korongok is megfizethetők lettek. Az RW lemezek támogatásáról csak annyit kell tudni, hogy sok asztali lejátszó – még akkor is, ha a CD-R lemezt elolvassa – nem boldogul az RW lemezek eltérő optikai tulajdonságaival. Főleg az autós lejátszók, discmanek, hordozható egységek, és régi lejátszók szoktak bajban lenni – az újabb tornyok már általában olvassák. Az RW média nem hozott kapacitásbéli változást a CD korábbi méretéhez képest, 74 és 80 perces újraírható lemezeket vásárolhatunk. Ettől eltekintve napjaink legnépszerűbb ideiglenes adattároló eszköze, hiszen alacsony ára mellett rendkívül vonzó tulajdonsága, hogy 99%-ban olvasható bármilyen PC-s környezetben, ha a konfigurációban található CD-ROM olvasó. Megragadom az alkalmat, hogy eloszlassak egy kis tévedést. Az RW lemezt alapjában véve ugyanúgy kell használni, mint a CD-R lemezeket, írhatunk rá TAO, DAO módban, nyitva hagyhatjuk az újabb session felírását lehetővé téve stb. Ha meguntuk a tartalmát, egy gombnyomással törölhető, de ennek két módozata van: gyors és teljes. A gyorstörlés esetén csak a lemez Lead-In (bevezető) zónája törlődik ki, ez legfeljebb kétperces folyamat, ha 4x-es írónk van. Teljes törlés esetén (ami esetleg bizalmas adatok biztos megsemmisítéséhez jöhet jól) a lemez teljes tartalma megsemmisül, ez bizony ugyanannyi időt vesz el, mintha teleírnánk a lemezt adattal, tehát az időtartama 2x-esen jó 40, 4x-esen pedig 20 perc. Az RW lemezt azonban módunkban áll ugyanúgy használni, mintha nagyméretű floppy lenne, a rendszerből írhatunk rá, illetve törölhetünk róla fájlokat, átnevezhetjük az állományokat stb. Ehhez úgynevezett Packet módban dolgozó programra van szükség, amely észrevétlen a rendszer működése szempontjából, és a CD-RW lemezeinket kényelmesen használható, cserélhető merevlemezzé varázsolja. Hátránya, hogy a CD-RW lemezt meg kell formáznunk, mert ez a rendszer UDF formátumot igényel, amelyet szektorról-szektorra ki kell alakítanunk a lemez teljes hosszában. Ez természetesen helyveszteséggel is jár, UDF Packet lemezeinken 650 helyett kb. 560-570 MB adat tárolható. A másik zavaró tényező a Packet módban működő szoftverek igen gyakori „fejreállása", valamint az, hogy e szoftverek a rendszerben korábban telepített „normál" CD-író programokat is kiakaszthatják. Én a magam részéről nem szeretem a Packet írásmódot, mert egy esetleges hiba esetén igen nehéz a lemezen lévő, de a fájlrendszer hibája miatt nem látható adatokat visszanyerni. Havonta két-három ilyen kalandot élek át szerencsétlen felhasználókkal, szóval az ódzkodásomnak van alapja.

TÚLÍRÁS

A túlírás, avagy overburning igen kellemes lehetőség, ha CD-írónk és szoftverünk támogatja. Miről is van itt szó? Az írható CD-R(W) lemezeken, a korong legelején az úgynevezett ATIP található, amelyben pár bájt szolgál a lemez tulajdonságainak tárolására. Innen olvasható ki a lemez gyártója, a hordozóréteg típusa és a lemez mérete! A lemezeken az írás előre rögzített árokban történik, amely spirális vonalban tekeredik a lemez közepétől egészen a külső pereméig. Az ATIP-ban megadott méret azt az adatmennyiséget jelzi, amely az adott típusú lemezünk spirális vonala mentén még biztosan felírható. Persze a gyártók többsége igencsak túlbiztosítja a kapacitást, így valójában könnyen előfordulhat, hogy a 74 percesnek deklarált lemezekre akár 77-78 percet is felírhatunk. A túlírás két alapvető követelményt támaszt a konfigurációnk felől: a használt CD-író szoftver támogassa a DAO (Disc-At-Once) írást, és ne vegye figyelembe a lemez méretét, illetve a CD-írónknak is "támogatnia" kell a folyamatot annyiban, hogy hajlandó legyen nagyobb anyag felírásának elkezdésére, mint amekkorát a betett lemez mérete engedélyezne. A túlírás persze rizikós, a gyártók szerint elronthatjuk vele a CD-írókat – én azért ilyen esetről még nem hallottam. Nagyobb veszély, hogy a legyártott lemezünk nem lesz olvasható (ha a kiírandó adatmennyiség túl nagy, a vége lemaradhat), illetve egyes CD-írók lefagyhatnak, ha például a szabványos Lead-Out (kivezető zóna) kiírása már nem ment végbe, és ilyen esetben a használt operációs rendszert is magukkal ránthatják, ami persze csak a reset és reboot idejéig okozhat különösebb fennakadást.

99 PERCES LEMEZEK

A 80 perces lemezek bevezetése sem volt leányálom a gyártók számára. A felhasználói igény ugyan igen nagy volt, de a szabványok felett szigorúan bábáskodó Sony

és Philips nem akarták az átlagos felhasználók számára elérhetővé tenni a 80 perces, írható CD-ket. Zenei stúdiók és programfejlesztők már három évvel ezelőtt is hozzájuthattak 80 perces lemezekhez, de igazán csak akkor kezdtek elterjedni, amikor néhány kisebb gyártó - fittyet hányva a Philips dörgedelmeinek - piacra dobta a saját 80 perces lemezét. Hogyan lehetséges több adatot tárolnunk fizikailag ugyanakkora lemezen? Egyszerű. Mint mondtam, az adatok felírása előre rögzített spirál mentén zajlik. Hogy tudjuk megnövelni a spirális vonal hosszát az elfoglalt terület megnövelése nélkül? Sűrűbbre kell vennünk a spirált! Persze, ez nem ilyen egyszerű, hiszen a CD-írás nagyon bonyolult folyamat, így már a 80 perces lemezekkel is sokszor előfordult, hogy bizonyos írók nem támogatták, vagy a megírt lemez nem lett olvasható bizonyos meghajtókban. A korlátok azonban inkább szoftveresek, mint fizikai eredetűek. A legtöbb CD-író képes lenne felírni a jelenleg használt 74 és 80 perces lemezek esetében jóval sűrűbb spirál mentén adatot rögzíteni, de az íróban lévő szoftver, a BIOS programozása legtöbbször nem engedi meg – ez persze nem hiányosság; jegyezzük meg, hogy a túlírás és a 80 percesnél hosszabb lemezek messze kiesnek a hivatalos szabványok határain túlra. A 99 perces lemezeket hónapok óta ígérgeti jó néhány gyártó. Sikerült – eléggé nehezen – hozzáférnem egy-két tesztpéldányhoz! Itt és most köszönetet kell mondanom a www.disc4you.de csapatának, amiért segítőkészen küldtek számomra néhány 99 perces CD-R lemezt. Mit kell tudnunk ezekről a lemezekről. Nem sokat, de ez a kevés tény nagyon meghatározó a felhasználhatóságuk szempontjából. A legfontosabb az, hogy ezek a lemezek az ATIP információ szerint 80 percesnek látszanak a CD-író felé. Hoppá! Miért? Annak idején nem gondolták, hogy lesznek ekkora lemezek. Az ATIP kódok valójában csak pár bájtot foglalnak el, a helyspórolás érdekében nagyon faramuci módon oldották meg a lemez jellemzőinek ábrázolását. A méretének megadása BCD (binary coded decimal) formátumban történik, de az első bájt legmagasabb bitje a hordozórétegével kapcsolatos információkért felel, tehát az ATIP kódokkal maximálisan megadható lemezméret 79:59:54!!! Ebből következik, hogy a 80 percesnél nagyobb kapacitású korongok az ATIP szerint mind-mind mezei 80 perces lemeznek tűnnek. Hogy a búbánatba lehet akkor megírni őket, kezdenénk hőbörögni, amikor hirtelen belénk hasít a felismerés: túlírás! Hát persze! Overburninget támogató író és szoftver kell hozzá, akkor kihasználhatjuk a teljes kapacitást! Azért még így is van buktató. Az egyik, hogy a legtöbb CD-író program, amely támogatja a túlírást, csak épeszű keretek között engedélyezi azt, például a Nero nem hajlandó elkezdeni a 90 perces cucc felírását, mert a programozók figyelembe vették a statisztikailag teljesen igazolható tényt, hogy a 80 perces lemezekre nem lehet 82-84 percnél többet írni! A CDRWIN (http://www.goldenhawk.com) az egyetlen olyan szoftver, amely abszolút ránk bízza, mit akarunk tenni. Én is nagyon boldogan ugrottam neki az első tesztelésnek. Itt jött a következő pofon: a Plextor és a Yamaha CD-íróim közül egyik sem volt hajlandó elkezdeni az írást, ha 90 percnél többet akartam kiírni. Disc-At-Once írásról lévén szó már a Lead-In felírását is megtagadták, ha a rögzítendő anyag hossza túlmutatott a 89:59:74 ponton. Legalább nem rontották el a lemezt. Egyedül a Mitsumi 4804-TE CD-író tudott DAO módban (túlírással) 99:00:05 adatot kiírni a lemezre. A TEAC írók némelyike a Plextorhoz hasonlóan 90 percnél vérzik el, de volt olyan meghajtó, amely egy bizonyos BIOS verzióval csak 84 percig fogadta el a kiírandó anyag méretét. Várhatóan érkeznek majd BIOS frissítések ez ügyben, de ha nem, akkor sincs jogunkban hőbörögni, hiszen – mondtam már – mindez meglehetősen szabványtalan barbárság a CD szabványok szent könyvei szerint. A Philipset meg a Sonyt pedig az álmoskönyv szerint sem jó dolog megharagítani, haha. A két óriáscég vonakodása a 99 perces médiákkal szemben főleg akkor lesz érthető, ha tovább olvasván értesülsz a legújabb CD formátum megszületéséről. A 90 és 99 perc anyaggal megírt lemezek olvasása bámulatosan gondmentes, a legtöbb CD-ROM és zenei lejátszó minden szó nélkül lejátszotta őket, csupán a 80 perc felett kezdődő trackek léptetése, illetve az onnan hátralévő lejátszási idő kijelzése okozott gondot.

DDCD – AZ ÚJ CD

Ez megint nem új dolog, a Sony már évek óta rebesgeti, hogy valami készül a boszorkánykonyhájában. Az újdonság neve Double Density Compact Disc, avagy DDCD. A lemez külsőre persze ugyanolyan, mint a CD (vagy DVD), de az eredeti CD formátumnál pontosan kétszer sűrűbb adattárolási elv révén 150 percnyi, informatikai szemszögből nézve 1,3 GB-nyi adat fér el rajta. A Sony jelenlegi álláspontja szerint elsősorban írható-újraírható célokra fejlesztik, tehát nem valószínű, hogy gyárilag készült DDCD lemezeken jelenjen meg játékprogram, vagy zenei album a közeljövőben. Ennek ellentmond, hogy a DDCD technológia ismertetőjében egy a mai napig még nem tisztázott másolásvédelemről is szó esik, ez viszont arra enged következtetni, hogy igenis lesznek gyári DDCD alapú kiadványok. Eleinte biztos nem túl sok – gyanítom, a CD-gyártó gépsorok igen drága komponenseit kell kicserélni, hogy DDCD szabványt is gyárthassanak -, de idővel ez is elterjed majd, mint a DVD gyártása. A DDCD egyébként a szabványtalan 99 perces lemezekhez hasonlóan sűrűbb spirál mentén dolgozik, de az optikai információ alapjául szolgáló dombocskák mérete is kisebb lett, így valahol a CD és a DVD közé kell tennünk. A jövő év elejére beígért DDCD-írók felülről lefelé kompatibilisek lesznek a jelenlegi CD-R(W) lemezekkel, de a DDCD lemezek olvasása és írása a jelenlegi eszközeinkkel nem lesz lehetséges (ez a legfájóbb pont az új szabvánnyal kapcsolatban). Számomra érthetetlen a DDCD egész létjogosultsága, hiszen a DVD már évek óta itt van, és épp ideje lenne, hogy kissé olcsóbbá téve átvehesse a CD helyét az újraírható eszközök piacán is. Másfelől érthető ez a lépés is, a DVD így még mindig a technológiai piramis csúcsa lesz, a legnagyobb, legjobb, ára ezzel mesterségesen továbbra is magasan tartható – a DVD alapú filmek és szoftverek másolása tehát nem rentábilis. Úgy érzem, a DDCD egyfajta konc, amelyet odavetnek, hogy a DVD egy darabig még szent és sérthetetlen maradjon – az amerikai filmkiadók gyerekes hisztériás rohamai alapján nem csodálkoznék ilyesféle tisztáldozaton. Ez egy darabig még fenntarthatja a DVD alaptalanul magas árát (ez alatt az írható és újraírható DVD formátumokat értem, elsősorban a DVD-R szabványra gondolok), de aztán nem lesz menekvés. A DVD három éven belül – ha a DDCD nem jön be, akkor másfél éven belül – a CD-RW piac helyére léphet, persze addigra már ott lesz a HD-DVD, a Hiper-Szuper DVD, meg ki tudja még, mi vár ránk – egy biztos: a meglévő eszközök mehetnek a kukába, az újakért cserébe meg lehet spórolni ezerrel. Kell ez nekünk? Kell! Miről szólna különben a Grab rovat?

Most búcsúzom, hamarosan jön a tábor! Ott akár személyesen is találkozhatok a szerencsétlenebb olvasókkal. Mire ezt olvassátok, már az iskola réme is közel jár, illetve a rutinosabbak vígan pótvizsgáznak az augusztus végi napsugarak jótékony hőségében. Jövő hónapban megint visszatérünk a mélyreható elemzésekhez!

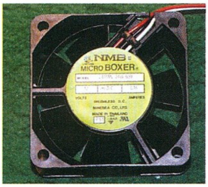
PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

HARDWARE FÓRUM

Úgy gondoltam, ebben a számban eléggé unalmas, ámde mégsem elhanyagolható témával fogunk megismerkedni. Ez pedig a hűtés, és elsősorban a processzorhűtés.

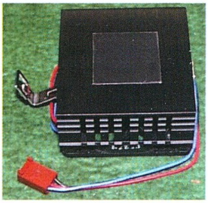
A videokártyák, winchesterek egész jól elvannak a gyári hűtésükkel – ne nézzen senki hülyének, a winchesterek burkolatát igenis úgy tervezik, hogy minél jobban átadják a működés közben keletkezett hőt a környezetüknek -, de a processzorok bizony nem. És ez vonatkozik főleg az újabb, sokkal kisebb maggal, ezáltal sokkal kisebb hűthető felülettel rendelkező Coppermine és Celeron2 processzorokra. Számtalan helyen leírták, számtalanszor elmondták, a megfelelő hűtés a sikeres tuning egyik feltétele. Ez fokozottabban igaz az újabb procikra. A napokban cseng a telefon, a kedves érdeklődő elmondja, hogy a processzora tuning nélkül is fagy, ugyan mi lehet az oka? Hosszas kérdezősködés után kiderült, hogy az alaplap bioszának hardver-monitora szerint a környezeti hőmérséklet 28 fok, a Coppermine proci viszont 69 fokos. Ezt ő nem érti, mert a hűtőborda kézzel megfogva még csak nem is langyos. Ez a helyzet a gép indításakor, később fagy is rendesen. Hát persze, hogy hideg a borda, ha egyszer az a szerencsétlen processzor nem tudja a hőt átadni! És hogy miért nem? Erre később még visszatérünk majd.

A hűtendő procikat két csoportra oszthatjuk: amelyeken van gyári hűtés, és amelyeken nincs. Az Intel által a processzorokhoz gyártott hűtés jó minőségű, de a megbízható tuninghoz nem elég. Márpedig tuningolni kell, ezt mindenki tudja jól. A tálcás, azaz hűtés nélküli procikhoz tetszés szerint vehetünk, gyárthatunk hűtést, hisz a proci árában nincs benne. A kereskedelemben számtalan fajta borda-ventilátor kombináció kapható, de a valóban jó nagyon kevés. Sokan felhívnak telefonon, és megkérdik: melyik hűtés a jó? Ezt nem lehet elmeséIni, most kezdjem mondani, hogy tudod, olyan fekete a borda, a ventilátoron meg rózsaszín címke van. Amit alapelvként ki lehet mondani: a borda talpa, vagyis a procival érintkező felülete ne legyen vastagabb 3-4 mm-nél, mert ellenkező esetben ott megreked a hő, nem tud eltávozni a bordázott rész felé. A bordázott rész minél több bordát tartalmazzon, és mindkét oldalról legyen felhasítva, hiszen a különálló lemezek jelentősen megnövelik a hőleadó felületet. A ventilátor minél magasabb fordulatszámú legyen, ez magától értetődik, hiszen a nagyobb fordulatszám nagyobb mértékű levegőszállítást jelent. A fordulatszámot úgy saccperkábé ki lehet találni a ventilátorra ragasztott címkéről. Ezen rajta van az üzemi feszültség, esetünkben 12 V, és a felvett áram, ez általában 0,09 – 0,20 Amper. Minél nagyobb a felvett áram, annál magasabb fordulatszámú a ventilátor.

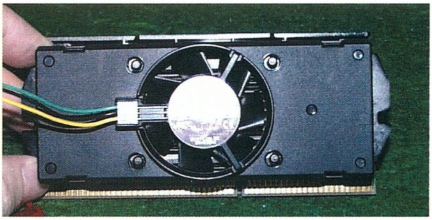


Jó minőségű ventilátor, a címkén az adatok: 12 V, 0,16 A

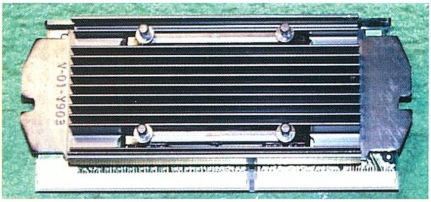
Amennyiben a borda processzorral érintkező részén bármilyen anyag van, azt onnan el kell távolítani. Lekaparni, a maradék ragasztót lemosni, tisztára törölni. A fentebb említett túlmelegedésnek ez volt az oka. Soha nem fogom megtudni, hogy a gyártók minek ragasztgatnak annyi vackot a borda aljára, ezek ugyanis mindenre jók, csak hőátadásra nem. A legjobb megoldás a szilikonpaszta, de ez is régi mese már.



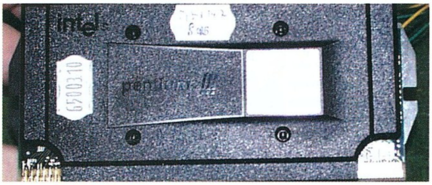
Tipikus példa a borda alján található nemtudommire; leszedni, lemosni, szilikonpaszta.



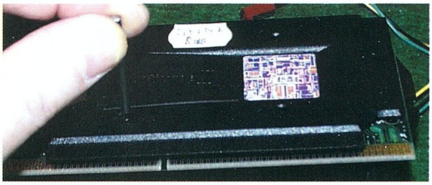
Az Intel Slot1-es proci hátulnézetben. Jól láthatók a bemélyedések, ahova csavarhúzóval benyúlva a műanyag ventilátorszerelvény eltávolítható.



A proci a műanyag fedél nélkül. Alul–felül található a két–két műanyag rögzítő csap, melyeket elölről kell kiütni.



Ugyanaz elölnézetben, a négy lyukban látható kis műanyagpöckööt kell roncsolás nélkül kiütögetni, hogy a hűtőbordát el lehessen távolítani.

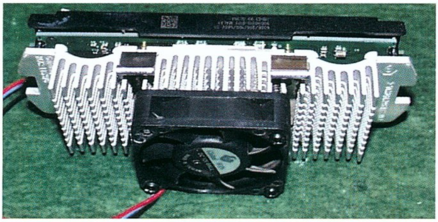


Megfelelő méretű fémtüskével a kis pöckök óvatosan kikalapálhatók.

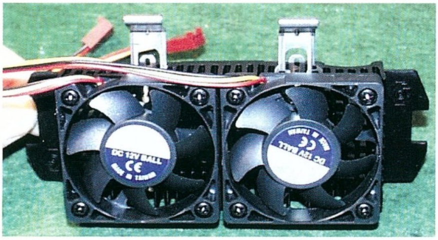
Most pedig nézzünk néhány hűtési megoldást. Ahhoz, hogy a gyári hűtéssel ellátott Intel procikról letermeljük a bordát, semmi különös nem kell. A ventilátort tartalmazó műanyag fedőt a négy sarkán csavarhúzóval óvatosan benyúlva leemelhetjük. Magának a bordának az eltávolítása se sokkal bonyolultabb. Kell egy kalapács és egy fémtüske, melynek az átmérője kisebb, mint a műanyagpöckööt rögzítő furaté. Tegyük a procit a térdünkre, hogy a műanyagrögzítők akadálytalanul

kieshessenek, és a műanyagpöcköket óvatos kopácsolással üssük ki a lyukakból. Ennek az eljárásnak megvan az az előnye, hogyha esetleg a későbbiekben szükségünk lenne a gyári hűtésre, bármikor felhasználhatjuk, semmi nem roncsolódik el. Ebben az esetben is igaz, hogy az így szabaddá tett processzormagot mossuk le alkohollal, távolítsunk el róla minden ragacsot. Vonatkozik ugyanez a bordára is, ha ismét használni akarjuk. Mindenhova szilikonpaszta!!

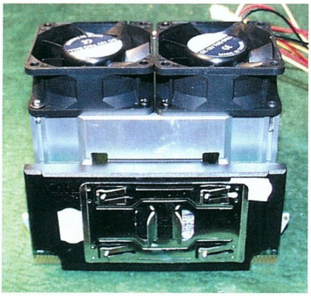
Ott tartunk tehát, hogy az eredeti hűtést leszereltük. De mit tegyünk fel helyette? Az általam egyik legjobbnak tartott, és nem is túl költséges megoldás a Cooltium Slot1-es hűtés.



Ez a Cooltium egyventilátoros kivitele. Rendkívül jó hatásfokú, látszik a példásan megtervezett borda a rengeteg hőátadó felülettel. A felszerelés is rendkívül egyszerű, a ventilátor igen jó minőségű. Egyes példányok alján ott van a ragacs, el kell távolítani.



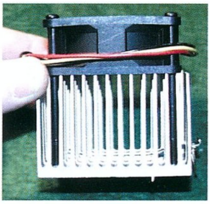
Ugyanez a hűtés, de két ventilátorral. A hatásfok még jobb, igaz, hangosabb is. Érdemes a borda processzorral érintkező felületét polírozni, ezt tapasztalatból mondom! Ezzel a hűtéssel megy nekem egy 650-es Coppermine 960 MHz-en hónapok óta, gond nélkül. Aki még jobb hűtésre vágyik, és nem akar a drága, és veszélyes Peltier, illetve a szintén eléggé kockázatos vízhűtéssel babrálni, annak ajánlom a Cooltium VOS32 típusú processzorhűtését. Ez alkalmas úgy Coppermine, mint Athlon processzorokhoz...



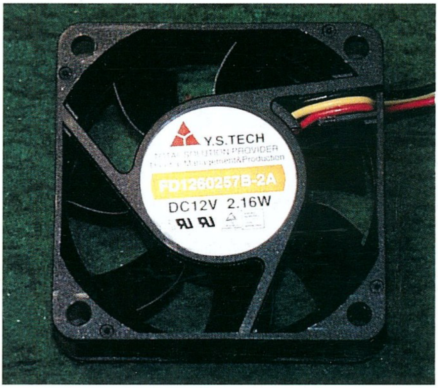
A VOS32 hűtés. Iszonyatos méretű borda, hatalmas hűtőfelület két fantasztikus ventilátorral. A ventilátorok alapesetben a borda hátulján helyezkednek el, de a hűtés így – alaplaptól függően – elfoglalhat legalább 2 memóriahelyet. Én ezért inkább a borda tetejére szereltem a ventilátorokat, a hatásfok ugyanaz, bár így csak olyan házba lehet beépíteni az alaplap+processzor párost, amelyikben a tápegység nem a processzor fölött helyezkedik el.

A VOS32 processzorhűtés az alaplapban, a mérete jól látható. Képzeljük a ventilátorokat hátra, és máris kiderül, hogy a BF6-os alaplapba mindössze egy darab memóriamodult lehetne elhelyezni. A lefelé irányuló ventilátorok bizonyos fokig hűtik a zöld bordával ellátott BX chipet is.

Lehet kapni hűtést jó bordával, de silány ventilátorral, és ez fordítva is igaz. Ismét csak a viszonylag könnyen beszerezhető Cooltium család egyik tagjával hozakodom elő, ezúttal az FDP32 típussal.



Ez az FDP32 hűtés, egy kis hibával. Hogy mi a hiba? Csekélység. Csupán az, hogy ezt PPGA procik hűtésére tervezték, egy-az-egyben nem alkalmas az FCPGA procikhoz. Jól látható alul

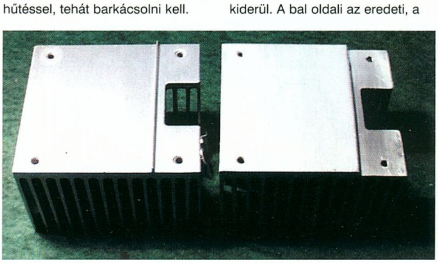


A VOS32 ventilátora, hatalmas levegőszállítási teljesítménnyel és ennek megfelelő hanggal...

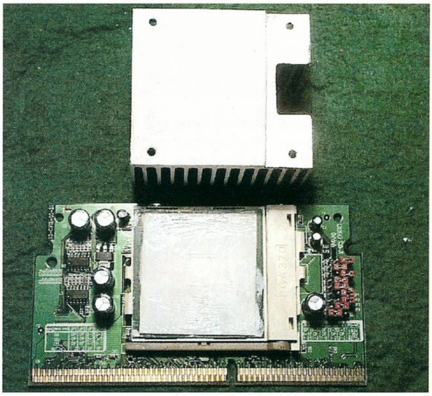
Most pedig térjünk át az FCPGA tokozású procik hűtésére. A helyzet itt valamivel egyszerűbbnek tűnik, de mégsem az. Én még nem találkoztam igazán jó minőségű, valóban FCPGA processzorhoz tervezett hűtéssel, tehát barkácsolni kell.

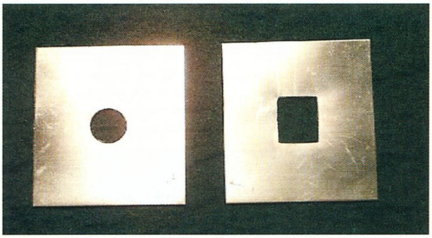
a kis nyúlvány, amely megakadályozza, hogy a borda a sokkal alacsonyabb FCPGA procira feküdjön, ezt a nyúlványtól jobbra eső borda-rész is akadályozza, amelyik felfekszik a procifoglalatra. Mi tehát a megoldás?

Nézzük meg alaposan a két képet, és a megoldás azonnal kiderül. A bal oldali az eredeti, a



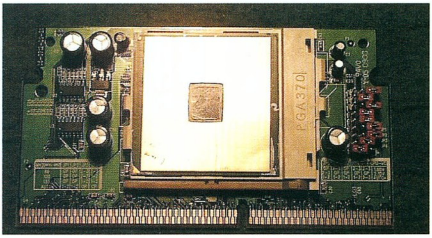
jobb oldali a módosított borda. A különbség jól látható. A nyúlványt, illetve a borda jobb oldali részét lereszeltük kb.2 mm mélységben, így már zavartalanul felfekszik a processzorra. De vigyázni kell: ha a ventilátort visszacsavarozzuk, a csavarok az eredeti hosszban a lereszelt részen túlnyúlva és a processzorfoglalatba ütközve elemelik a bordát a prociról. A reszelt részen alkalmazott csavarok fejei alá tegyünk annyi alátétet, hogy ne tudjanak túlnyúlni a borda síkjából. Valamennyi FCPGA hűtés esetén fogadjuk meg az alábbi tanácsot: vegyük le a ventilátort, vegyük ki a rögzítésre szolgáló fémkengyelt, a két végét hajlítsuk kissé feljebb az eredeti állapotnál. Így a borda sokkal nagyobb erővel tapad majd a procira. A felhelyezés során járjunk el nagyon óvatosan, a processzormag nehogy megpattanjon. Az FDP32-n szintén a fentebb említett nagyteljesítményű ventilátor dolgozik kiváló eredménnyel. Amennyiben ezt a hűtést FCPGA foglalatos alaplapban használjuk, rendben elfér. De ha FCPGA-Slot1 átalakítóval, akkor bizony ez is bőven belelóg a memóriafoglalatokba. A ventilátort ebben az esetben tehetjük a borda tetejére, nem okoz számottevő teljesítménycsökkenést, de a felrögzítés bonyolultabb, én a hő hatására folyékonnyá váló, majd gyorsan megszilárduló ragasztóanyaggal dolgozó Patex-pisztollyal ragasztom fel. Ez a szerszám igen hasznos, minden barkácsboltban beszerezhető, az ára se vészes, és igen jó segítőtárs lehet. A ragasztó nyom nélkül eltávolítható, így az esetleges garanciális problémák nem léphetnek fel.





Most pedig lássunk egy olyan megoldást, amelyik javít a hűtés hatásfokán azzal, hogy megnöveli a hőátadást a processzor és a borda között. Alkalmazható mind a Slot1-es, mind az FCPGA processzorok esetében. Vágjunk, vagy vágassunk le egy 43 mm x 46 mm-es, 0,5–0,6 mm vastag rézlemezt, ez mindkét procitípusnak megfelelő méret. Fúrjunk, vagy fúrassunk a közepébe egy 10 mm átmérőjű furatot. Tűreszelővel alakítsunk ki a procimagnál minden irányban kb. 1 mm-rel nagyobb téglalap alakú lyukat, a téglalap rövidebbik oldala essen a lemez rövidebbik oldalával párhuzamosan, különben a Slot1-es proci esetében nem lehet feltenni a hűtést, mert a lemez takarni fogja felerősítésére szolgáló lyukakat.

Ügyeljünk arra, hogy a lemez reszeléskor ne deformálódjon el, maradjon olyan sík, amilyen csak lehet. A kivágás, illetve reszelés során keletkező sorját a reszelővel távolítsuk el.



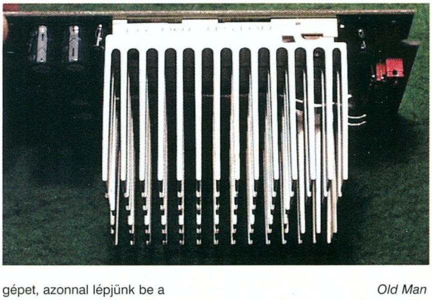
Helyezzük a rézlemezt a procira, majd az egészet fény felé tartva győződjünk meg arról, hogy a lemez nem emelkedik-e valahol a proci magjánál feljebb. Ha igen, akkor nézzük meg, nem maradt-e sorja valahol, illetve elég rést hagytunk-e reszeléskor a procimag és a lemez között. Ha minden rendben, folytassuk a munkát. Kenjük be a processzort és a lemez alját szilikonpasztával.

Kenjük be szilikonpasztával az egész felületet, valamint a borda alját is.

A készre szerelt hűtés, egyelőre még a ventilátor nélkül. Ez a rézlemezes megoldás a hűtési hatásfok javításán kívül sokat segít a borda megfelelő elhelyezkedésén is, a borda nem tud billegni, és sokkal könnyebben felhelyezhető. Természetesen ez a megoldás valamennyi Coppermine, Celeron2 processzor, és mindenfajta borda esetében alkalmazható. Ezzel a hűtési módszerrel több darab 750 MHz-es Coppermine proci elérte, sőt, túl is szárnyalta az 1 GHz-et.

Most pedig következzen a legfontosabb. Hogyan ellenőrizzük, megfelelő-e a hűtés? Nagyon egyszerűen. A procit rakjuk a helyére, indítsuk el a gépet, azonnal lépjünk be a bioszba, állítsuk be a kívánt órajelet, feszültséget, indítsuk újra a gépet. Nézzük meg a hardware-monitor menüpontban a környezet – system -, valamint a CPU hőmérsékletét. Indításkor a hőmérséklet-különbség nem lehet nagyobb 15–17 foknál. Ha mondjuk a környezet 28 fokos, akkor a proci hőfoka nem lehet magasabb 43–45 foknál. Ha ennél magasabb hőmérsékletet észlelünk, valami nem jó, nézzük meg, hogy a borda rendesen érintkezik-e a maggal, csatlakoztattuk-e a ventilátort stb. Jó munkát.

És még egy kis kiegészítés: állítólag léteznek olyan Abit BM6-os, és ZM6-os PPGA alaplapok, melyek a legújabb biosszal támogatták az FCPGA – Celeron2, Coppermine – processzorokat. Senkit nem buzdítok arra, hogy látatlanban vegyen processzort, ha ilyen alaplapja van, de egy azért próbát megér: az alaplapot el kell hurcolni, és a megveendő procit ki kell próbálni; ha megy, jó, ha nem… A hírek szerint azok az alaplapok támogatják az FCPGA procikat, amelyeknek a csatlakozói – printer port, soros port – színezettek.



Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

Mind tökéletes.

A világ legnagyobb monitorgyártójaként a Samsung Electronics arra törekszik, hogy az innovatív megoldásokra épülő termékek alkalmazása természetes igény lehessen. A számítógép-monitorok evolúciójában a sík képernyő-felület a precizitás megteremtője. A Samsung fejlesztéseinek középpontjában a végfelhasználó áll, ezért kibővítettük a síkképcsöves termékválasztékunkat. A legkorszerűbb technológia mostantól mindenki számára elérhető.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu

LEVROV

Bevezető helyett két klasszikus darab az e havi levél-felhozatalból:

Szeva Brazil! Nem volt eddig erősségem a levrovba írni, mert nem jutott semmi az eszembe. Csak olvasgatni szerettem, nevetni v. sírni nagyokat a marhaságokon. DE MOST (00/08) NEM TALÁLTAM A LEVROVOT AZ ÚJSÁGBAN! Remélem, hogy csak az én példányomban nincs. Ha ez nem így van, és tényleg elmaradt a levrov, légyszi írd meg emilben (ha lehet, azt is, hogy miért). Az újság a levrov nélkül csak mondjuk 3/4-e önmagának. Úgy is jó, de levrovval a legjobb. Egyébként tetszik az újság, és ezzel nem vagyok egyedül. Minden jót...

kukalako

Helló Brazil! Lenne egy eszméletlen fontos kérdésem, de előtte elmondom, hogy a PC GURU a legjobb számítógépes újság az egész országban, nem csak a teljes játékok miatt, hanem azért is, mert ilyen jó tesztelőitek vannak. Gondolom, hogy ezt már tudod, ezért rá is térek a tárgyra. Hova tűnt a LEVROV a 2000/8-as számból? Sztrájkolsz? Vagy elfelejtetted megírni? Nem tudom, mi történt, de engem nagyon érzékenyen érintett, hogy a kedvenc rovatom „technikai okok miatt" nem szerepelt az újságban. Lenne még egy kérdésem: kb. hány levelet szoktál kapni havonta? A teljes játékok is egyre jobbak. Az IRC, a Prisoner Of Ice és a Motorhead tetszett a legjobban. Csak így tovább fiúk!

Huli János

U.I.: Remélem, a következő hónapban a nem hiányzó LEVROV-ban olvashatom ezt a levelet. Már majdnem elfelejtettem: üdvözlöm a korr.-t és a törd.-öt

Na igen. Kábé ez volt az a téma, amely augusztus folyamán legjobban foglalkoztatta a tisztelt publikumot. Hogy az augusztusi számban nem találtatok levrovot, annak nagyon prózai oka volt: nem volt benne levrov. Hogy miért nem volt, annak még prózaibb az oka: egy napsütötte vidám hajnalon, úgy fél órával azelőtt, hogy a Guru megkezdte volna útját a nyomdai szülőcsatorna felé, Brazil bátyó besétált az irodába, és fájdalomtól elcsukló hangon közölte a szerkesztőség helyszínen tartózkodó félholt tagjaival, hogy egész egyszerűen mostanában annyira elfoglalt, hogy nem tudta megcsinálni a levrovot. És ez az állapot huzamosabb ideig így is fog maradni: egyszerűen nem fér már bele a mester idejébe. Meg már egyébként is öreg ő már ehhez (ezt ő mondta). Meg odakint csicseregnek a madarak. Meg áttért iszlám hitre is... Ezzel átnyújtott 373 db. levelet azzal a felkiáltással, hogy ezt nekünk szedte a réten, és további sok sikert kíván a folytatáshoz. A jeles bejelentés folytán a szerkesztőség tagjainak lelkiállapota körülbelül a Nemzeti Színházgödör szintjére zuhant. Ráadásul a baj most sem járt egyedül: a korr. és a törd ugyanis maradt... *(Szerencsére, mivel a Mailer Démon helyesíró modulja meglehetősen bugos:P – a korr.)* **Mivel a Mester nyilván nem pótolható, a levrovkérdést kénytelenek voltunk szoftveresen, evvel a béta verziójú Mailer Démon segítségével megoldani. (Ez úgy működik, hogy aki erre jár, az rendszerint belémirkál.) Szóval most egy világpremiernek vagytok tanúi** *(Nem kettőnek – a korr.)* **– ha netán menet közben a program szabálytalan műveletet hajtana végre, azért a felelősséget kizárólag az Atyaúristen vagy a kis Vuk vállalja. Meg a törd. és a korr. *(Na, ez azért ebben a formában ugye nem teljesen igaz, én személy szerint a felmerülő ablax hibákért nem vállalom a felelőséget. – a törd.)*** *(Én igyekszem, de hát ez tényleg béta – a korr.)*

Ciao Brazil! Csak azt akarom mondani, hogy Mocsy és te, meg Törd, na persze és Korr. vagytok a legszimpatikusabbak nekem a Gurunál! Azt akarom kérni, hogy írd már meg, hogy mi Mocsy rendes neve, ja, és persze a tiéteket! Mondjuk, én már kérdeztem Mocsyt, de azt mondta, találjam ki a becenevéről! Ja, és milyen az új Guru? Válaszod köszönöm (már ha válaszolsz) HALIHO

Tomi

Hm. Leveled első feléből az derül ki, hogy kétharmad részt ízlésficamban szenvedsz *(ezt most nem értem, hogy lehet négy embernek kétharmada??? – a korr.)*, **de egyelőre maradjunk a Mocsy-kérdés megoldásánál. Szó se róla, ez néminemű kreativitást igényel: mindenekelőtt el kell hozzá lapozni az utolsó oldalra, amely még nem a borító. (Figyelembe véve jelenlegi pozíciónkat, ez nem lesz különösebben nagy utazás, de ha belefér a keretbe, akkor hívhatsz taxit is.) Ott valahol felfedezel egy barátságos színű téglalapot, melyben a PC Guru elkövetésével alaposan gyanúsítható népek vannak felsorolva, ha jól emlékszem, valami „Szerkesztőség" címszó alatt. Mocsy már adott némi segítséget a neve mögött lappangó titok feltárásában, esetleg további könnyítésként annyit még hozzátehetünk, hogy van ilyesmi teknőc is, csak az nem írja ilyen flancosan a nevét. (Igen, az éxer az.) Ha ebből sem sikerült összepuzzlézni a dolgot, akkor – jeles műveltségi vetélkedők jó szokása szerint – már csak az marad, hogy felhívsz valakit telefonon. (Sasa lelkesen indítványozta, hogy – mint az ügyben legilletékesebbét – esetleg megadhatnánk Mocsy mobilszámát is azzal a kiterjesztéssel, hogy kizárólag reggel három és hat között hívható. Ezt az ötletet azért egy picit még pihentetjük. Legalábbis közelgő születésnapjáig.)**

A jövő hónapban a törd. és a korr. nevének hasonló nehézségeket támasztó megfejtésébe fogunk belebonyolódni. *(Az enyém kicsit bonyolult lesz, de ha valaki követi az előző menetrendet, akkor nagy találati pontossággal beletrafál, így nem kell egy teljes hónapot várnia. – a törd.)* *(Enyém dettó – a korr.)*

Csá Brazil! Az újság nagyon rulez, viszont a szerkezete baromi lavez. Ugyanis ez már a második olyan újságom, amelyik a kézbe vételkor szétesik. Ez nagy hiba, mert csak a ti lapotok ilyen sz*r minőségű, egyszerűen rossz a lap ragasztása. Tudom, nem neked kellene írnom, mert nem te tehetsz erről, de úgy gondolom, hogy te tudnál szólni az illetékesnek. Egyébként a lapok lehetnének vastagabbak is, bár ez kevésbé fontos, mint az, amit az előbb mondtam. Más... Azon kívül, hogy havi egy levrovot csinálsz (pontosabban még annyit se, mert az augusztusi számban kihagytad), mivel ütöd el az idődet, mivel keresed a kenyeredet? Mert havi egy levrov (nem) elkészítése nem nagy kunszt. **(Nem-e? Próbáltad már? - Mailer Démon)** Aztán király lenne egy olyan rovat, ahol magatokról írnátok, olyasféle interjúkat készíthetnétek egymással. Szerintem sokan örülnének neki. Na, akkor most már lerakom *(Áááá, értem, ezt a levelet telefonon diktálták – a korr.)*, mert nem marad hely a levrovodban a sok marhaságodnak. Ha beraksz, küldök szeretettel egy pohár vizet neked.

Hose

Úgy látszik, valami szörnyű tévedés áldozata lettél. Arról van szó, hogy az új Gurut nemcsak elkészülési részében, de a kinyomtatás után is alapos tesztelésnek vetjük alá. A teszt rendkívül fontos része a szakítószilárdsági próba, ami úgy néz ki, hogy a szerkesztőség tagjai megragadnak egy-egy oldalt az újságban, és önfeledt kiáltással szerteszaladnak vele. Ha a lap középen maradt, akkor jó, bár szó se róla, a nagyobb vehemenciával végrehajtott tesztek során a manőver esetenként kissé megviseli a Guru állagát. Ez persze távolról sem nevezhető rendeltetésszerű használatnak, de hát a kocsik töréstesztjei alkalmával is az eredeti terhelés többszörösét szokták használni ugyebár... Az elfáradt újságokat a Technokol Rapid Wienből átigazolt csatárunk feladata renoválni, de ő a múltkor sajnos éves szabadságát töltötte kedvesével enyvelegve. Hogy miféle misztikus erők játszhattak közre abban, hogy ilyen tesztpéldány kikerülhetett az utcára, azt nem tudhatjuk, viszont roppant gyanús, hogy többen égre-földre esküdöztek, hogy látták az egyik

aluljáróban Sasát rikkancsnak öltözve... (Tréfát félretéve: ha valaki véletlenül ilyen hibásan ragasztott Guru boldogtalan tulajdonosa lenne, nyugodtan vigye vissza az újságoshoz, akinek kötelessége kicserélni.)

Szerkesztőségi önninterjú? Hát az remek ötlet! Az egész Guru interjúk hosszú sorával készül! A főszerkesztő interjúvolja a helyettesét, a helyettese a szerkesztőket, a szerkesztők a cikkírókat, és a vidám kavalkádba néha bevágtat a törd. és a korr. is. Bár lehet, hogy az ötlet mégsem teljesen szerencsés. Ezek az interjúk ugyanis meglehetősen egysíkúak, és rendszerint a 'Mit?', a 'Hogy?' és a 'Mikor?' klasszikus hármas kérdéskörére tagolódnak, amelyet csak néha szakít meg egy-egy 'Ki a franc vitte el az asztalomról a Diablo2-t?'. Mindenesetre emésztjük az ügyet. Ha valaki észrevenné, hogy Mocsy oldalakon keresztül magában beszél, akkor az biztos jele annak, hogy megkezdtük ez irányú tartalmi bővítésünket.

Na, már csak az a kérdés vár megválaszolásra, hogy mivel keresi Brazil mester a napi betevőt. Programozó a lelkem. Most mondjuk hosszú, fizetés nélküli szabadságra utazott a pusztába, ahol is azon elmélkedik, hogy ugyan mitévő is legyen a pohár vizeddel. A projektnek még nincs vége, de utolsó füstjeleiből azt vettük ki, hogy eddig a leghasználhatóbb megoldásnak az tűnik számára, ha forwardolja az egész hóbelevancot a törd.-nek – nyomassza ezentúl őt a szörnyű vegyület közelsége!

Szeva Brazil! Menő az újság, meg minden. Na idefigyelj, mert ez zárolt anyag: UTÁLOM a WINDOWS-t. Elegem van: Ablakhiba 43683468346 kérem, indítsa újra a gépet! Vagy: Windows védelmi hiba, indítsa újra a gépet! Nem tudnál valami orvosságot mondani ezekre. **(Itt van például a Windows letörlésének a lehetősége. Az operációs rendszer teljes hiánya ugyan nem feltétlenül segíti elő a programok biztonságos futtatását, viszont mindenképpen remek közérzetet biztosít. - Mailer Démon)** Más. Egyszer megkérdezte egy író, hogy lehet-e Pc gurus bögrét venni? Erre azt mondtad: azt nem, de viszont fel tudok ajánlani egy-két kiürült sörösdobozt akár dedikálva is. Oké, nekem felajánlhatsz egyet. Egyébként bocsi a nyelvi hibákért. De én nicht magyar, én lenni Windows utáló ügynök.

Egyébként honnan jött a korr? De ezek a kérdések várhatnak még egy picit! Most hagylak pihenni! NA Szeva

Ime

Hát a dedikált sörösdobozok terjesztésével még talán várnánk egy évet, amíg értékük egy kicsit felszökik, de azt már most elárulhatjuk, hogy a korr. honnan jött: valami pokoli bugyorból, ahol az elkárhozott lelkek lassú tűzön installálnak különféle operációs rendszereket.

Szeva Brazil! Király az újság, meg minden, kivétel az, ami nem.

Lenne 1-2 javaslatom és kérdésem.

1, Ha a teljes játékot az olvasók szavazhatnák meg úgy, hogy írnátok 3 játékot, amelyekre szavazni lehetne, és amelyik a legtöbb szavazatot kapná, az lenne a következő havi teljes játék.

2, A külvilág rovat helyett lehetne valami más rovat, pl.: Html-es.

1, Mi volt az a duma a 2000/7-es számban? Idézlek: „amúgy komolyan mondom, vigyázzatok magatokra, kedves barátaim, mióta majdnem más írja a levrovot, egy-két apróságot másképp látok."

2, Indítotok-e valaha Html-es rovatot a közeljövőben? Előre is köszönöm a válaszokat kérdéseimre.

Ui.: Sört nem küldök, mert a törd. úgyis meginná.

Csortos Szabolcs

1. A teljes játékokkal az a nagy polgári helyzet, hogy már decemberig megvan, hogy melyek lesznek a szerencsés nyertesek. A dolog ugyanis úgy zajlik, hogy az ember elballag mondjuk Infogrames bácsihoz, kedves bociszemekkel közli vele, hogy melyik kis pakkjára vágyik, ott pedig bejelentik, hogy az elképzelésekre milyen szerény (?!) tiszteletdíjazás fejében hajlandók az áldásukat adni. Bár a tisztelet is fontos, de elsősorban a díjazás iránt szoktak osztatlan lelkesedést mutatni. Ha csomagot veszel, akkor az egyes játékokra levetítve némileg szerényebb szokott lenni – és mivel mi is így tettünk, a szavazás most még ugyan kínálna némi alternatívákat, viszont a decemberi számra maradó egyetlen versenyző a régi szép átkos rendszerünk választásaihoz válna hasonlatossá, mikor is ugyebár egy teljes darabnyi Népfront-jelölt kapta a szavazatok 99.93 %-át (a többi érvénytelen volt)...

2. Legyen? (De nem helyette, csak úgy?)

1. Hát ahogy így elnézzük ezt a dolgot, egyfajta prognózis a jövőre nézve. *(No, nem egészen ez az igazság... – a korr.)*

2. Indítsunk?

Na, ezt egykettőre megbeszéltük.

U.i.: Nyugodtan lehet sört küldeni. A törd. Brazillal együtt felvette az iszlám vallást, és a továbbiakban vizet fog inni, mert Allah (nemkülönben a szerkesztőség) szeme mindenhol látja Abu ben-Lazát, és egyébként is gyorsabbak nála. (Bár ez a megállapítás elsősorban az utóbbi társulatra vonatkozik.) ***(Allah szakállára mondom, még egyszer valaki rémhíreket terjeszt rólam, akkor... Egyébként a mormon vallás áll hozzám közelebb, mert szeretném, ha több feleségem lenne :)))). Agrhhhhhhh, szrocsss – a volt törd.)***

Hi Brazil!

Nem tudom, hogy mi az oka, de a levrov egyre sz*rabb. Valami jobbat is berakhatnátok ebbe a rovatba, ami mondjuk sok mindenkit érdekel. Régebben, ha megvettem a PC GURU-t, egyből itt nyitottam ki, de ma már bele se olvasok, mert olyan gyenge. Szóval javítsatok a levrov a színvonalán, mert így nagyon sz*r.

Sasi

Rendben. Most exkluzív újításként betettük a leveledet, és várjuk a rajongó visszajelzéseket, hogy a színvonal ismét az egekbe szökött. (Sasa, te szórakozol?!)

Hilo Brazil! Itt a Vanda-Banda droidjai közül két jó droid vagyunk (állítólag, he). Tudod, véletlenül olvastuk a 2000. júniusi számában a LEVROV-ban a „NAHÁT" című bekezdést (a leírás tényleg stimmel?). Nem mondjuk el a többieknek azt, hogy nem létezel, cserébe 3 kérésünket „köteles vagy" teljesíteni (a sörről pedig szokj le [„az édes nedű"]). 1.: lenne néhány kérdésünk (azaz 2): 1.: Mit jelent az RPG, az FPS és az RTS. 2.: Mért nem lehetne –400 Ft-tal drágább az újság, és így lehetne Diablo szintű játékokat tenni az újságba?

2.: Lenne néhány kérésünk (megint kettő) 1.: Legyen sokkal gyengébb igényű játék a korongon, mint amilyeneket szoktatok rakni rá (pl. Vampire: The Masquerade-Redemption DEMO), mert lehet, hogy valakinek egy rossz 486-os gépe van (no 3D, vagy potom 100000 forintos GeForce) és a PC-GURU-t nem csak az újság miatt veszi, hanem szeretne játszani is a koronggal. 2.: Ha valaki nemrég kezdte el a GURU-t olvasni, és még nem tud néhány szakszavat, annak legyen egy lexikon a GURU végén. Hát reméld, hogy lesz elég helyed a Levrovban.

Nagyon katonás hangulatban zajlik ez a mostani egy-két levél, de hál' Istennek fel sem merülhet a gyanúja, hogy csak üres vandabandázás folyik. Oldjuk fel a rejtélyeket:

1. Az RPG, az FPS és az RTS vagy néhány új induló a Nemzeti Bajnokságban, de az is lehet, hogy néhány angol mozaikszó, amelyet lusta játéktesztelők honosítottak meg az újságok által használt nyelvezetben. RPG (role-playing game): szerepjáték. FPS (first person shooter): saját szemszögű lövöldözős játék. (Ez mellesleg legalább olyan szerencsés magyarítás, mint mondjuk a lemeztöredezettség-mentesítő nevű nyelvi szörnyszülött, szóval maradjunk inkább a Quake-klón definíciónál.) RTS (real-time strategy): ez meg csak olyanoknak mondhat valamit is, akik valaha már Commandoltak és Conqueroltak egy jót.

2. A Guru lehetne ugyan –400 Ft-tal drágább, de akkor sajnos nemhogy Diablo, de semmilyen szintű teljes játék nem lenne hozzá.

2/1.: Ez megint némi gondokat vet fel. A demóknak sajnos megvan az a rossz szokásuk, miszerint az új játékokhoz szoktak kijönni. Az új játékok esetében meg mostanában nem igazán a 486-os az elsődlegesen megcélzott fejlesztői környezet.

2/2: Ez nem is rossz ötlet, így esetleg néha mi is megértenénk, hogy miről is szól egy-egy cikkünk...

Na, hát ennyi fért be e havi levelezésünkbe, de kimelegítésnek még egy fontos szolgálati közlemény: mivel Brazil mester nem tud a továbbiakban foglalkozni a levrovval, kérünk mindenkit, hogy a PC Gurunak írt leveleit mostantól ne az ő e-mail címére, hanem a

levrov@vogel.hu

címre postázza. Kösz.

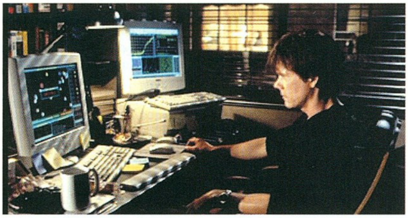
Mailer Démon

Láthatatlan ember Verhoeven módra

THE HOLLOW MAN

Főszereplők: Elisabeth Shue, Kevin Bacon, Josh Brolin, Kim Dickens, Greg Grunberg, Joey Slotnick, Mary Randle.
Forgatókönyv: Andrew W. Marlowe.
Rendezte: Paul Verhoeven.

Paul Verhoeven nem mindennapi alakja a Hollywood filmrendezők táborának. A holland származású úriember minden egyes munkája botrányt kavar. Hatalmas sikerek és őrületes bukták fűződnek nevéhez. Pályája első elismerését a Robotzsaru megfilmesítésével és a zseniális Emlékmással aratta, majd sikerszériáját folytatva átnyergelt a thrillerek világába, és elkészítette az Elemi ösztönt. A film elképesztő sikert aratott, erotikus jelenetei a mai napig etalonnak számítanak. Az Elemi ösztön után Hollywood Verhoeven lába előtt hevert, ám következő munkája sajnos balul sült el. A Showgirls ostoba történetének és a cenzúrának köszönhetően csúfosan megbukott. Ezt a csorbát azonban a Csillagközi invázió című fergeteges kult-popcornmozijával sikerült kiköszörülnie. A Starship Troopers sikerének hála legújabb munkája ismét a tudományos fantasztikus filmek világába kalauzolja el a nézőt, és új dimenziókba helyezi a láthatatlan ember történetét.



Sajnos azt már az elején le kell szögeznem, hogy Verhoeven munkája csak látványvilág tekintetében volt képes előre mutatni, és minden más területen csak elődei mögött kénytelen kullogni (talán még a Láthatatlan ember emlékiratai címen futó ostobaság is jobban sikerült).

A filmben Sebastian Cane (Kevin Bacon) és csapata feltalálja a láthatatlanság elixírjét. A szérumot természetesen önmagán próbálja ki, ennek hatása nem várt fordulatokat okoz életében, ugyanis agresszívvá teszi őt. Miközben volt barátnője és kollégája (Elizabeth Sue) mindent elkövet az ellenszer feltalálásáért, Cane minden lehetőséget kihasznál, amely láthatatlan emberként megadatott neki. Ennyi! Mindez elég lenne ahhoz, hogy Verhoeven a briliáns trükkökkel manipulálva az őrületbe kergesse a mozinézőt, aki a film után akár még a saját árnyékától is megijedhetne. Sajnos azonban valamilyen oknál fogva a rendező lába alól kicsúszott a talaj. A Csillagközi invázióban tökéletesen működő anarchisztikus humor most csütörtököt mondott. A cselekmény lassan és erőtlenül bontakozik ki a szemünk előtt, olyannyira, hogy az amúgy mesterien elkészített trükkök láttán nem a csodálat, hanem az álmosság ül ki arcunkra. A film vége felé Paul megpróbál beleerősíteni, de az addigra mélyen alvó közönséget nem képes felébreszteni. Hiába a gyilkolászások egyenes következményeként kirobbanó őrületes ordítozás, a néző csak ül, bámul, és nem érti az egészet. Ha már a gyilkosságoknál tartunk, meg kell jegyeznem, hogy kissé értelmetlenek és brutálisak lettek. A főszereplő jelleme és a munkatársaihoz való viszonya nem hozható párhuzamba tetteivel talán egyetlen kivételtől eltekintve. A vérfürdők brutalitása ugyancsak indokolatlan, de a célt, hogy legalább beszéljünk róla, elérte. Az utolsó képkockák őrületbe kergető logikátlan jelenetei is idegtépőre sikeredtek csakúgy, mint a századszor újraéledő, elpusztíthatatlan gonosz elcsépelt útja a végső pusztulásig.

Mindezt összegezve fantasztikus trükkökkel, kellemes zenével, gyenge humorral és erőtlen történettel állunk szemben, s a film megtekintése után biztos nem hisszük el, hogy Paul Verhoeven rendezte. Szomorkodásra azonban semmi ok, mert, ha hiszünk a verhoeveni jól bevált papírformának, akkor a mester következő munkája ismét megrengeti a mozipénztárakat.

A szomorú az egészben az, hogy szidalmaim ellenére a szeptemberi filmtermés legígéretesebb alkotásával találkozhatunk, amely a Romeo Must Die-nak köszönhetően akár még jónak is nevezhető!

Sasa
Sasa@vogel.hu

CD

TRANCE ALLSTARS - WORLDWIDE

Hát nem éppen a márciusi nemzetközi megjelenéssel egy időben, de megérkezett Magyarországra a „német álomválogatott" dupla CD-je, melyet két kiadó, a Kontor és a Zeitgeist (pillanatnyi) összefogása hívott életre. Ezt a szövetséget azonban nem kell olyan komolyan venni, mint amilyennek látszik! Elöljáróban elegendő, ha csak annyit megemlítek, hogy a project kitalálója nem más, mint Jens Thele, aki pl. a Scooter „tulajdonosa" is sok más német dance csapat mellett (tehát igen pénzorientált fickó :-) Persze ettől még az album nagyon, de nagyon erős anyag, roppant slágeres, így abszolút nem okozhat csalódást a csapatot alkotó ATB, Taucher, Sunbeam, Talla 2XLC, Schiller, Melllow-D rajongóknak sem. De véletlenül sem arról - a mellesleg teljesen elképzelhetetlen - dologról van szó, hogy a fent felsorolt művészek összeültek, és közös dalokat alkottak. Nem, nem, nem, a Trance Allstarsnak igazából csak két, úgymond saját száma van; az egyik a The First Rebirth, a másik pedig a Ready To Flow, amelyeket Sunbeam és ATB kreált. Ezekre pedig a többiek készíthettek egy-egy saját elképzelést (remixet), amelyek a kislemezeken meg is hallgathatók. Az albumra a formáció minden művésze küldhetett x db dalt a saját repertoárjából (amelyek persze továbbra is a saját nevük alatt futnak), ezek mellé felkerült a két közös dal eredetije is. Zeneileg trance, house és techno művek lettek felsorakoztatva az overground (slágeres) vonalból teljesen kortalanul, azaz akár öt évvel ezelőtti klasszikusokkal is találkozhatunk.

Szabó Dani (freeboy)

freeboy.pcguru@freemail.hu

KÖNYV

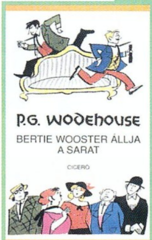
P. G. WODEHOUSE: BERTIE WOOSTER ÁLLJA A SARAT

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (2000)
Fordító: Molnár Zoltán

A rekkenő nyári melegben jól jön egy kis hűvös angol humor. Persze abból is a legjobb fajta. A könyv oldalairól szinte régi ismerősként köszöntenek bennünket a főbb szereplők: Bertie Wooster, akivel mindig történik valami, Jeeves, a zseniális komornyik, aki mindig talál megoldást a felmerülő nehézségekre, Dahlia néni, aki nem talpig úrinő és Cheesewright, aki hol barátja, hol pedig ellensége Woosternek.

Ebben a sztoriban két ember van, aki lépten-nyomon valami galibából kénytelen kikecmeregni: Dahlia néni, aki zaciba csapott egy értékes gyöngysort, és nem igazán szeretné, hogy ez kiderüljön, valamint Bertie Wooster, aki az egyik percben még agglegény, a másik percben viszont már vőlegény. És mindezért a mostanában növesztett bajsza a felelős.

De sebaj, itt van a jó öreg Jeeves, aki kever néhány italt, gondolkodik egy keveset, és rögvest megold minden világrengető bonyodalmat. Egyszerűen nagyszerű!



– Vanda –

CLUB TRAXX

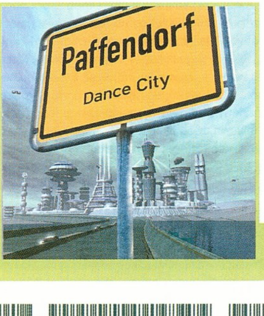
„Figyelem, ez nem house! Ez az, amire 2000 nyarán a legtöbben táncolnak szerte a világon!" - ez a kiadó pár soros bemutatójában szerepelt. Hát kérem szépen, a hozzáértés itt is meg van: 1. az a bizonyos house a mai napig az irányadó klubzenei irányzat! 2. a lemezen szép számmal hallhatók house felvételek is. -> Hogy lehet, hogy egy ún. multinacionális kiadónál ilyen eszement, laikus, „majd én megmutatom, hogy csak azért is" marhaság keresztül mehet, amikor az elektronikus zenék egyeduralma Európában és Magyarországon is egyre nagyobb mértékben növekszik (emlékezzünk csak, hogy két éve hány mixlemez jelent meg itthon, ma meg már hetente jön ki egy...) A lemez zenei anyagát nem érzem túl fantáziadúsnak, kevés rajta az igazi húzó sláger (persze, ez is relatív), ill. nem igazán értem, hogy kiknek szól, mivel csak úgy jönnek-mennek a stílusok. DJ Tonka - Don't Be Affraid, Alice Deejay, Moby - Natural Blues (Perfecto rmx), DJ Jurgen, Superfunk - The Young MC, Artful Dodger (rulez!), Da Slammin' Phrogz, William Orbit - Ravel's Pavane, Touch & Go, X-Trema, Neo – Aiiaiiiyo. U.i.: Halottam a Club Traxx TV reklámját is, az se semmi: „...ezzel a lemezzel 19 beugrót spórolhatsz meg..." csak az a kérdés, hogy melyik klubokba?

Szabó Dani (freeboy)

CD

PAFFENDORF - DANCE CITY

A hamburgi Paffendorf európai ismertségét már régen elkezdte alapozni, ám az igazi, átütő sikert a „huhogós", könnyen tanulható Where Are You hozta meg. Igaz, hogy már előtte is voltak kislemezeik, amelyek szerepeltek a listákon, viszont ezek egy része mai szemmel nézve már kissé gagyinak mondható. A csapat színpadon három lányból és két srácból áll (akik a szuper show-ért, táncért és énekért felelősek), azonban a rivaldafény és a siker hátterében ott van még a két producer, az ismert Gottfried Engels és Ramon Zenker, akiket segíti még a zeneírásban Nathalie De Borah is. A csapat népszerűsége kint már óriási mértékeket ölt, itthon azonban még mindig nem kapnak megfelelő médiatámogatást, pedig nem piskóta, amit csinálnak show szempontból sem. Aktuális slágerük, az Everybody Scream is teljes mértékben követi - a Where Are You által megkezdett - kiabálós, döngölős euro-dance vonalat. A Dance Cityn még egy ilyen stílusú track van, a Shout It Down, viszont a többi új dal már lágyabb hullámokon szárnyal, a szintén megtalálható régi slágerek (Allnight, Terminator 2 Theme, Smile és Ruf Mich An) között. Műfaján belül minden szempontból megfelelő, klassz anyag!

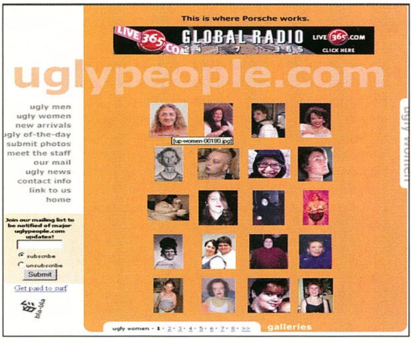


Szabó Dani (freeboy)

CD

Az interneten fellelhető hatalmas információmennyiség tudvalevőleg meglehetősen vegyes összetételű. Az üzleti-, kulturális- és még ki tudja, milyen honlapok között jelentős számban képviseltetik magukat olyanok is, amelyek gazdái kizárólag egyetlen információt óhajtanak közölni a világgal, jelesül azt, hogy ők kissé idióták. Most ezek közül szedtünk össze nektek egy kisebb csokrot. (Ha gondoljátok, ezt esetleg hónapról-hónapra megismételhetjük, szükség esetén pedig vizes borogatás melléklettel bővülünk.)

A hétköznapokban a reggelek a legborzalmasabbak: nem elég, hogy dolgozni/iskolába/munkaközvetítőbe kell menni, de már az egész napot eleve elrontja, hogy rendszerint valami rettenetes vogon néz ránk a borotválkozó tükörből. Ilyenkor jól teszi a polgár, ha magával vonszolja kedvenc számítógépét, és gyorsan elszáguld a **http://uglypeople.com** néven bejegyzett kis honlapra. Mások nyomora rendszerint mindenkit felüdít, szóval ha elégedetlen vagy az ébredés utáni fejszerkezeteddel, ezen a site-on igazi Kánaán vár rád: itt aztán különlegesen ronda emberek fotói vannak összegyűjtve! Külön szekció szolgál a hölgyek és az urak részére, amelyeket Csúf-



O-Méterrel díjaznak - a még nem zsűrizett genetikai tévedések pedig önálló menüben gyülekeznek. Természetesen van 'A Nap Rondasága' díj is (unatkozó sulinetesek esetleg elő is fizethetnek rá e-mailben), mint ahogy az is nyilvánvaló, hogy a webmasterek szeretettel várják a beküldött anyagokat is. Roppant kellemes szórakozás főnökünket/tanárunkat/barátainkat ilyen előkelő környezetben megpillantani! (Ha ide is beleirkál, akkor esetleg „a törd." képe is felkerülhet, és új karriert kezdhet, mint elmeorvosi tesztek állandó szereplője.) Kicsiny magyar szívünket külön megdobogtathatja, hogy az egyik oldalon már a legelső kép is bárkinek ismerős lehet: a mi arany szívvel/torokkal/lemezzel/hajzuhataggal megáldott nemzeti ereklyénk, Zámbó Jimmy fátyolos szemei pillantanak ránk... Némi malőr folytán a beküldő elfelejtette a nemét meghatározni, így a Király a női szakaszban kapott helyett - de sebaj, annak se túl szép...

A galaktikus ökörségek hatalmas tárháza tárul a gyanútlan szörfös elé, amint hirtelen felindulásból horgonyt vet a **http://www.sillyjokes.co.uk** címen jegyzett kis internetes öbölben. A látogatottságot elősegítendő, mindenekelőtt néhány ingyenes online „játék" hívogat bennünket, amely komplexitásában ugyan nem igazán vetélytársa mondjuk az EverQuestnek, de talán nem is igazán ez volt a cél. Itt van például az 'online konzekvenciák', amelyben néhány paraméter (egy fiú és egy lány neve, egy-egy mondatuk, helyszín, meg ilyenek) megadásával Claire Kenneth mélységeit is alulmúló történetet fabrikáltathatunk a masinával, de nem piskóta a Szellent-Ő-Mata sem, amelyben hat alapvető szempont (anális dilatáció, alféli torzítások stb.) beállításával online gázkitöréseket kreálhatnak az ilyesmire rászorulók. Mellesleg ezek az alpári (akarom mondani: altáji) témák erőteljesen belengik a site egészét. Az üzleti szempontokat szem előtt tartva a t. látogató néhány apró ajándéktárgyhoz is online hozzájuthat: többek között beszerezheti a fentebb említett Szellent-Ő-Mata mobil változatát (családi ünnepeken ideális ajándék), de ha ez nem tetszik, 8-9 fontért vásárolhat a deluxe gumicsirkéből, vagy Mariából, a harcoló apácából. Ave Maria!

Az információs autósztrádának kétségkívül az egyik zsákutcája a Pok nevű csodapók honlapja a **www.angelfire.com/ut/pokland/** címen, ahol a jeles úriember a teljességgel használhatatlan információk gigantikus tárházával várja a tisztelt látogatókat (már amennyiben azok értenek angolul). Igencsak megszívlelendő a bejelentkező képernyőn látható tisztiorvosi figyelmeztetés a túl sok haszontalan információ befogadásával járó mellékhatások témájában. Aki ennek ellenére is bemerészkedik a honlapra, az tényleg tökéletesen érdektelen információkat találhat az állatok, a történelem, a technika meg még egy rakásnyi téma körében. Tudtad például, hogy Benjamin Franklin pulykát akart az USA nemzeti madarának? Vagy hogy a Donald kacsa képregényeket betiltották

Finnországban, mert az idétlen baromfi nem visel gatyát? Gondoltad volna, hogy a feltartott középső ujjal történő „bemutatást" a rómaiak találták ki? Vagy hogy az ember átlagosan tizenhétszer röhögi el magát naponta? Nyilván nem - de nyilván abszolút nem is érdekel. Szóval a site ideális szellemi legelő lesz minden magába forduló entellektüelnek, illetve a „Legyen Ön is Diliomos" nevű kis népi játék szerkesztőinek. Különösen jól sikerült egyébként a honlap gazdája kedvenc linkjeinek gyűjteménye: mivel esetleg bármelyik hasznos lehetett volna valakinek, ez a rész teljes mértékben üresen maradt.

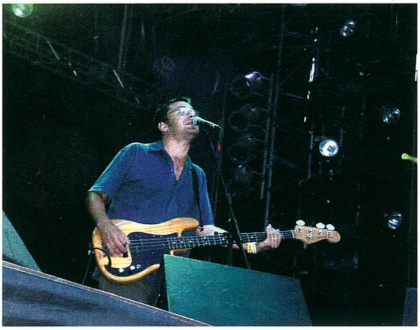
Műveltebbek még talán emlékeznek a Galaxis Útikalauz 3. részében feltűnő lényre, amelyet az a sorscsapás ért, hogy halhatatlannak született. Márpedig a jeles úriember (azt hiszem, Wowbaggernek hívták) annyira unta az életet, hogy elhatározta: név szerinti alfabetikus sorrendben végigjárja az Univerzum összes élőlényét, és mindegyiket vérig sérti. (Egyébként ha jól

belegondolunk, ez nem is olyan rossz ötlet.) Wowbagger internetes reinkarnációját a **http://www.insultsonline.com** címen leli fel minden rászoruló. Ha túl jól alakul a napod, mert kirúgott a főnököd, elhagyott a barátnőd, már megint sikerült megbukni valamiből (esetleg mindhárom), akkor a nap fénypontjaként mindenképpen ugorj be ide, mert itt mindezek tetejébe egészen különleges sértéseket fognak a fejedhez vágni! (Ha folyamatosan csak tök jó napjaid vannak, akkor akár elő is fizethetsz, hogy digitális postaládádban mindig várjon valami kedvesség.) Az üzenet természetesen azonnal forwardolható barátaidnak és/vagy barátnőidnek, ha esetleg nem akarod, hogy a továbbiakban is a baráti társaságodat gyarapítsák. A kevés képzelőerővel megáldottaknak használati utasítást is adnak: írd be emlékkönyvbe, születésnapi kártyára, vagy ha már végképp nem tudsz semmit sem kezdeni vele, hát akkor tetováltasd a... ööö... szóval arra a testrészedre, amelyen ülni is szoktál! Miután ekképpen tökéletesítettük tudásunkat, át is linkelhetünk az insult.net-re, ahol a legszebb sértések témákra bontott gyűjteményében csemegézhetünk, illetve a beszólás generátor segítségével egy rakásnyi paraméter segítségével teljesen egyénieket alkothatunk. Egészségetekre!

Spot

PEPSI SZIGET 2000

Ha egyetlen szóban kellene összefoglalnom az idei sziget hangulatát, akkor azt hiszem, csendben kellene maradnom, mivel az évről évre megrendezésre kerülő eseményről csak szuperlatívuszokban beszélhetnék. A Szigetérzés olyan, amelyhez foghatóval nem találkozhatunk az év többi napján. Kell egy hét együttlét, hangzott el a már jól ismert mottó, mellyel messzemenőkig egyet kell értenem. Kint minden más, mindenki barát, mindenki ugyanazt akarja: jól érezni magát. Az idén fellépő nagy sztárok mellett (Suzanne Vega, Chumbawamba, Oasis...) ismét nagy szerepet kaptak a nosztalgiasátorban fellépő művészek, akik közül Kovács Kati és Soltész Rezső koncertje fergetegesre sikeredett. A „szóljon hangosan az ének” refrént skandáló több száz ember biztosan aranyalbum készítésére ösztönzi a mi Rezsőnket. A nagyszínpad-jelenség is hozta a szokásos formáját. Pillanatok alatt elemeikre tört telefonok, repülő söröspoharak, őrjöngő tömeg és töméntelen mennyiségű por. Ezek azok az apró pillanatok, amelyeknek sehol máshol nem tudnánk örülni, csak ott, az extázis hevében. A szokásos pop, rock és alternatív zene mellett megismerkedhettünk a Sziget új arcával, azzal, amelyik az antiszigeteseket is rákényszeríttette arra, hogy kilátogassanak a rendezvényre. Paul van Dyknak köszönhetően még Csongor is elballagott az eseményre, és vált elkötelezett Szigetlakóvá. Természetesen Spot barátom is kint volt, de az ő emlékezetében a csapolt sörön kívül nem sok minden maradt meg; amikor megkérdeztem tőle, milyen volt, habozás nélkül rávágta: „Állítólag voltak kint zenekarok is”. Ezt is túléltük hát, és várjuk a következőt, mely minden bizonnyal még jobb lesz, mint az idei. Igen, a Sziget évről évre képes változni, és egyre jobb lenni... én már tudom, mit teszek jövő nyáron.



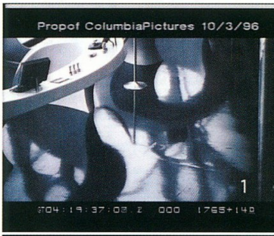
Sasa
Fotók: Sziget Sajtóiroda
www.pepsisziget.hu

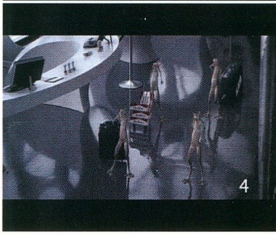
PEPSI SZIGET 2000

KÜLVILÁG

MEN IN BLACK - SÖTÉT ZSARUK

Főszereplők: Tommy Lee Jones, Will Smith, Linda Fiorentino
Írta: Ed Solomon. Fényképezte: Don Peterman
Látvány: Bo Welch. Zene: Danny Elfman
Rendezte: Barry Sonnenfeld
DVD tulajdonságok:
Hang: Dolby Digital 5.1 és Dolby 2-csatornás
Formátum: Szélesvásznú (16:9-es szélesvásznú TV-re optimalizálva)
Nyelv (5.1 audió): angol, német, francia; (2.0) angol
Felirat: magyar, angol, francia, cseh, hindi, héber, svéd, norvég, lengyel, német, török, görög, arab, holland, izlandi, dán, finn, bolgár





Roswell óta nyílt titok, hogy a földönkívüliek csak úgy hemzsegnek bolygónkon. Hogy eddig megúsztuk galiba nélkül, azt egyes egyedül a szupertitkos kormányhivatal alkalmazottainak, a Sötét Zsaruknak köszönhettük. Ők azok, akik ott teremnek minden harmadik típusú találkozásnál, és elsimítják a dolgokat.

Ők azok, akik a maguk visszafogottan udvarias, határozott modorában megtisztítják konyhánkat a kertünk végében landolt Tau Ceti csillaghajó randalírozó legénységétől, és a nemkívánatos jövevényeket az űrpályaudvarról visszaküldik a feladónak.

Nincs múltjuk, nincs személyazonosságuk, és nem félnek semmitől. Hivatásuk, hogy megóvják a Földet a világegyetem söpredékétől. Ők a legjobbak. És a Galaxisban egyedül ők viselnek fekete alsónadrághoz sötét napszemüveget...

A DVD, amelyet a házi mozizás forradalmasítására találtak ki, nemcsak hang- és képminőségben méltó vetélytársa a Multiplex moziknak, de extrái révén annyival többet nyújt, hogy feltalálása óta egészen új szemmel nézzük a filmeket.

Az Oscar-díjas Tommy Lee Jones (A szökevény), valamint az énekesként és színészként egyaránt sikeres Will Smith (A Függetlenség napja) főszereplésével, Barry Sonnenfeld (Addams Family, Vadiúj vadnyugat) rendezésében készült film 550 millió dolláros bevételével a Columbia Filmstúdió minden idők legsikeresebb filmje.

Nem véletlen tehát, hogy a Columbia Pictures különösen nagy figyelmet szentelt a Men In Black – Sötét zsaruk című film DVD-változatának – és az eredmény nem maradt el. Szeptember 5., a DVD világpremierjének dátuma minden bizonnyal igazi médiatörténeti esemény lesz.

A legmodernebb intergalaktikus extrákkal teli MIB DVD két változatban lesz kapható:

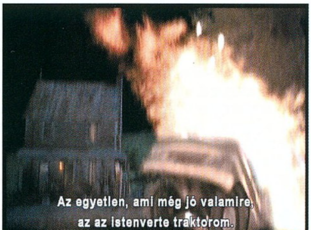
A MEN IN BLACK COLLECTOR'S SERIES

A gyűjtőknek szánt változat (DVD 9) a film szélesvásznú változata mellett szenzációs extrákat tartalmaz. A teljesség igénye nélkül tallózva közöttük:

A szokásos audiokommentár helyett erre a lemezre vizuális kommentár került, amelyben Barry Sonnefeld rendező és Tommy Lee Jones velünk együtt nézi a filmet, miközben igazi kulisszatitkokat tudhatunk meg tőlük. Rákerült a lemezre természetesen a híres Will Smith videoklip is. Megnézhetjük a filmből végül kimaradt jeleneteket, a forgatáson készült fényképeket, a storyboard kockáit és a szereplőkről készült terveket. A gyakran mellőzött kameraállás gomb is szerephez jut – ugyanis az alagutas jelenetet több kameraállásból is megnézhetjük –, amely a speciális effektusokról rántja le a leplet. Immáron nyílt titok, hogy nemsokára elkészül a film második része. Erről tanúskodik az extrák között fellelhető Men in Black 2 előzetese.

A MEN IN BLACK LIMITED EDITION

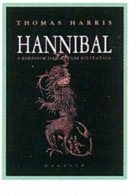
A korlátozott példányszámban megjelenő Men in Black – Sötét zsaruk díszdoboz két lemezből áll. Az egyik DVD 18-as, azaz kétoldalas, dupla rétegű lemez (ez lesz az első ilyen Magyarországon), a másik DVD 9-es. A DVD 18-on megtalálható a film szélesvásznú és hagyományos tévére átalakított változata is. A bónusz lemez pedig nemcsak az egylemezes változat összes extrájának bővített változatát tartalmazza, de rákerült egy úgynevezett „Scene Editing Workshop", amelynek segítségével belekóstolhatunk a vágás művészetébe – ha akarjuk, újravághatjuk a filmet.



Az InterComnak köszönhetően a gyűjtőknek szánt díszdobozos DVD változatok szerencsére a honi boltok polcait is ellepik. A Tökéletes Alien Legacy Pack után végre itt a MIB is, amelyet hamarosan a Fight Club követ. Gyűjtőknek kötelező!!!

Sasa
Sasa@vogel.hu

DVD



THOMAS HARRIS: HANNIBAL

Kiadó: Magvető Könyvkiadó (2000)
Fordító: Bihari György

KÖNYV

A bárányok már hét éve hallgatnak. Dr. Hannibal Lecter Firenzében élvezi a szabad életet, míg Clarice Starling az FBI ügynökeként küzd az utcán és a testületen belül található "mocsok" ellen. Hogy kettejük közül kinek jobb? Lehet találgatni.

Igazából nehéz lenne megmondani, hogy van-e a könyv főszereplői között olyan figura, akire azt lehetne mondani, hogy "jó". Vegyük például a bosszúra szomjazó Mason Vergert, aki vérdíjat tűzött ki Dr. Lecter fejére. Vagy Paul Krendlert, a megbízott igazságügyi főfelügyelő-helyettest, aki saját politikai ambícióiért bármire képes. Na, és persze az igazi főszereplőről, Dr. Lecterről sem szabad elfelejtkezni. Neki egyszerűen stílusa van. A történet folyamán szinte ő válik a legszimpatikusabb figurává. Elképzelhetitek, milyen lehet a többi. Olvasás közben egyre csak az alábbi szöveg zakatolt a fejemben: gonosz gonosznak nem barátja.

A könyv vége igazi meglepetés. Remélem, a készülő film nem öli meg a sztori lényegét.

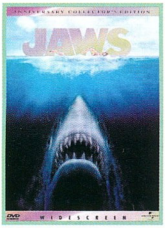
– Vanda –

PAUL VAN DYK - OUT THERE AND BACK

Végre itt van, amire a trance társadalom már olyan régen várt, a berlini sztár zenész/DJ új, sorrendben harmadik albuma. Mint ismeretes, az anyag megjelenése azért csúszott, mivel Paul hosszas pereskedés után szakított régi kiadójával, az MFS-sel és a Universal védőszárnyai alá került. A meglehetősen jól felépített image-dzsel rendelkező DJ nemcsak a csajok, hanem az elszállós/érzelmes zenék kedvelőinek körében is nagy népszerűségnek örvend. Hazánkban - pillanatnyilag - azt hiszem, Ő a legnépszerűbb külföldi DJ, ami annak is köszönhető, hogy már többször lépett fel itthon (igen emlékezetesen). Saját bevallása szerint elektronikus tánczenét játszik (ami azért meglehetősen tág fogalom ;-) Roppant termékeny művész, saját dalai mellett számos híressé vált remixet komponált már (többek között Humate, Sven Väth, Age Of Love, Dance 2 Trance, New Order, Binary Finary, BT stb. számára), ezenkívül világszerte mindenhol vállal fellépéseket - óriási a túljelentkezés iránta -, rezidens olyan megaklubokban, mint pl. a New York-i Twilo vagy az angol Gatecrasher. Az Out There And Back albumról már lehettek elképzeléseink, mivel a Pikes, az Another Way, az Avenue, a Tell Me Why című dalok számos külföldi - a PC Guruban is bemutatott - mixlemezre felkerültek, tehát lehetet tudni, hogy Dyk, ha finoman is, de egy csipetnyit keményített művészi stílusán, és 12 mély érzésű, kivétel nélkül különleges, minőségi trance nótát készített. Sőt egy-két dal esetében azt kell, hogy mondjam, már megközelíti a tökéletes zenei kompozíció fogalmát (pl.: Face To Face) is!

Szabó Dani (freeboy)

CD



A CÁPA

DVD

Rendezte: Steven Spielberg Főszereplők: Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary
Hang: angol, Dolby Digital 5.1, francia, német, olasz, spanyol /mono/ Felirat: magyar, angol, olasz, spanyol, francia, portugál, dán, finn, svéd, norvég, holland, német, héber, görög, arab, török, bulgár, lengyel, cseh
Képformátum: 2.35:1 Extrák: 3 eredeti filmel?zetes, - Így készült a Cápa, A cápák világa , Kimaradt jelenetek, Bakik, Fotóalbum a forgatásról, Ki tud többet a cápákról? – kvízjáték, Produkciós információk, Alkotók filmográfiája, életrajza, Teljes, vágatlan verzió,

Az Atlanti Óceán egyik idilli turistaparadicsomán, Amity szigetén a tinédzser Chrissie úgy dönt, úszik egyet a gyönyörű, nyugodt éjszakai tengerben. Barátai inkább a parton folytatják a bulizást. Nem látják, hogy a lányt egy titokzatos, pokoli erő váratlanul a mélybe rántja... Másnap emberi testrészekre bukkannak a parton. Brody rendőrfőnök azonnal tudja, hogy a szerencsétlen áldozattal cápa végzett. Rosszat sejt. Azt javasolja a polgármesternek, hogy hirdessék ki a szigeten a fokozott cápaveszélyt, és vezessék be a fürdési tilalmat. Közeledik azonban a Függetlenség napja, és a polgármesternek esze ágában sincs a - szerinte - vaklármával elriasztani az érkező turistákat. A cápa azonban új áldozatokat szed. A halászok a fenevad nyomába erednek, és egy kisebb cápa horgukra is akad. A kedélyek megnyugszanak, a strandokat újra megnyitják - csak Brody és egy tengerbiológus nem nyugodt. Azt feltételezik, hogy sokkal nagyobb ellenféllel van dolguk: fehér cápával... Steven Spielberg klasszikusa bemutatójának 25 éves évfordulóján, különleges extrákkal, felújított kép- és hangminőséggel jelenik meg DVD-n.

Sasa

ROBERT WEINBERG: ÉRINTHETETLENEK

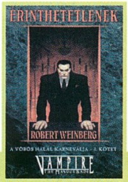
Kiadó: Szukits Könyvkiadó (2000) Fordító: Csiszár Dénes

A Vörös Halál nem adja fel. Bár tervei közül pár lelepleződött, azért ez még nem jelenti azt, hogy könnyen megállítható lenne. Az viszont teljesen világossá vált, hogy mindenáron el akarja pusztítani Alicia Varney-t és Dire McCannt. Vajon miért?

Hőseink többek között erre a kérdésre keresik a választ, miközben igyekeznek kideríteni a Vörös Halál származását, vérvonalát. Vajon a jóslat és a mágusok tanácsai a helyes útra vezetik őket, amikor Párizst nevezik meg úti célnak?

Ha megtalálják az Operaház Fantomját – aki a legteljesebb könyvet írja a vámpírokról, s szinte mindent tud a vértestvériségről – akkor nyert ügyük van. A kérdéseikre kapott válaszok azonban csak újabb talányokhoz vezetnek. Pedig az idő szorít, mert a Vörös Halál már kitűzte a végső leszámolás és hatalomátvétel napját.

Jó kis trilógia ért véget ezzel a kötettel, amelyben megismerhettük a Sötétség Világának számos legendáját, illetve azok eredetét. Találkozunk legközelebb a "Horizont háború"-ban.



– Vanda –

KÖNYV

GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Őrizzük meg szellemüket!
... a VIDEOTON
által gyártott
MC-n, CD-n, és DVD-n!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Gábor Dénes
(1900-1979)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI 1201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

CD

U96 - BEST OF 1991-2001

Nyár van, a zenészek is pihenni és nyaralni akarnak, persze úgy, hogy közben zseton is termelődjön. Ilyenkor jön be a gondolat - a kellő ideje porondon levők esetében -, hogy mi lenne, ha Best Of lemezt jelentetnének meg. Nos, Alex Christensent, alias U96-ot nem kell bemutatni, azt hiszem, ha valakiről, akkor róla elmondható, hogy a német tánczene kibontakozásának és térhódításának egyik úttörője (volt). Alex 1987-ben kezdett el zenélgetni, ahogy hangsúlyozza is: „Ez nem volt komoly zeneszerzés, nem is lehetett az, mivel olyan stúdióban „komponáltam", ahol napközben harmadosztályú pornó filmeket szinkronizáltak. Persze azért gyakorlásnak jó volt!" Az igazi áttörést a Tengeralattjáró c. film központi dallamát felhasználó, 1991-es Das Boot hozta meg (innen az U96 név), onnantól pedig már egyenes út vezetet számos MTV és VIVA listás slágerrel a töretlen siker felé. Becsülendő, hogy minden számottevő dala felkerült erre a lemezre, így örömmel hallgathatunk vissza olyan sikereket, mint a Love Sees No Colour, a Night In Motion, az Inside Your Dreams, a Love Religion, a Club Bizarre, a Heaven, a Venus in Chains, a Seven Wonders, a Rythm Of Life stb.

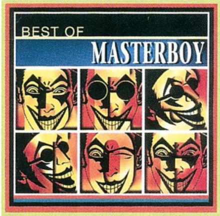
Hát igen kérem, ezek a nóták a maguk idejében sem voltak semmik; mindenképpen jelentősek, még olyan is van köztük, amelyik a rave (happy hardcore) korszak egy-egy jobb pillanatát idézi fel. Mindezek fényében nyugodtan elmondható, hogy Alex Christensen nagyot alkotott a maga nemében, azaz az euro-dance világában. A Best Of lemez minden szempontból megüti a kiváló szintet nemcsak a zenék terén, hanem a borító és a kiegészítő booklet (könyvecske) designja és informatív jellege miatt is. Érdekeségként megemlítendő, hogy Christensen fedezte fel és tette népszerűvé a VIVA tv nagyszájú műsorvezetőjét, a Club Rotationből jól ismert Daisy Dee-t, aki többek között az U96 Love Religion című számában is énekel, továbbá szintén ő a producere/zeneszerzője többek között Rollergirlnek is.

Szabó Dani (freeboy)

CD

BEST OF MASTERBOY

Európa egyik legrégebbi dancefloor csapata, a Masterboy is Best Of lemez kiadására szánta el magát. Amire nagy szükség is volt, tekintve, hogy az utóbbi három évben kicsit lefékeztek, nem hallattak annyit magukról, mint fénykorukban '94 és '96 között, és így kissé háttérbe szorultak. Ezért is végeztem kisebb közvélemény-kutatatást a lemez kapcsán saját baráti körömben azzal a címszóval, hogy „képzeljétek, a Masterboynak Best Of lemeze jelent meg", amire eléggé felkapták ők is a fejüket, és elkezdték sorolni a véget nem érő slágereket. Szépen kiderült, hogy általában mindenki nyári élményekhez kapcsolja őket... Mindez igazolta azt a feltevésemet, hogy a Masterboy már sokaknak történelem, amit valószínűleg a két alapító tag, Enrico Zabler és Tommy Schleh sem gondolt volna '89 nyarán, és azt sem, hogy lesz olyan kislemezük, amelyből 300.000 db fog elfogyni! Na persze, lehet rájuk mondani, hogy kommerszek, de akkor is, akárcsak az U96, hozzájárultak ahhoz, hogy a modern tánczenei kultúra ilyen hihetetlen népszerűségnek örvendjen az egész világon és főleg Európában az ezredfordulóra. Az elmúlt 11 év alatt három énekesnőt fogyasztottak el, akik közül talán a „középsőnek" (Linda Roccónak) volt a legjobb hangja. Most 21 (!) dalt válogattak egy korongra, melyek közül 16 régi sláger, 4 eddig nem publikált, ill. a bonus a Feel The Heat Of The Night 2000-es, új változata (nem rossz). Figyelemre méltó még az is, hogy a CD limitált változatához jár még bónusz korong is, amelyen megamix hallható újabb dalokkal! (Sajnos nekem ezt nem volt módom meghallgatni). A rendes változatról még annyit, hogy természetesen hallható rajta a Feel The Heat Of The Night mindkét változata, a tavalyi siker a Porque Te Vas, a Land Of Dreaming, a Mr Feeling, az I Got To Give It Up, az Is This Love, az Anybody, a Shake It Up & Dance (1991-es), a Show Me Colours, azaz csupa-csupa olyan dal, amelyek hallatán még ma is sokunknak borsódzik a háta. Nem véletlen, hogy ez a német csapat olyan szintre tört fel, hogy New York-tól Tokióig sok millió lemezt tudott eladni! Ősszel várhatóan új albumuk jelenik meg!

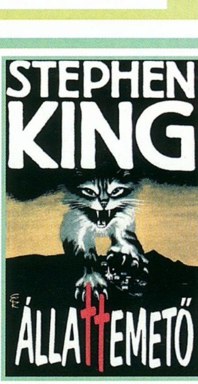


Szabó Dani (freeboy)

KÖNYV

STEPHEN KING: ÁLLATTEMETŐ

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordító: Szántó Judit



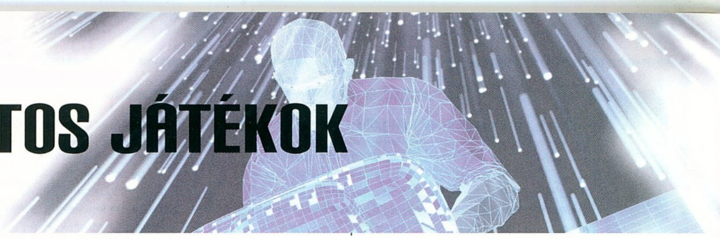
Ki ne vágyna arra, hogy maga mögött hagyja a nagyváros zaját, s a betonházak közül kiköltözzön valahová vidékre. Így van ezzel Dr. Louis Creed is, aki elfogadja a vidéki egyetem orvosi állását, s egész családjával elhagyja Chicagót. Elsőre minden tökéletesnek látszik, a környék gyönyörű. Egy csúfság van csupán, az országút, amelyen éjjel-nappal hatalmas teherautók száguldoznak.

Az egyik nap ezen az úton gázolják el Louis lányának kedvenc macskáját, s ettől az egész család kiborul. Szomszédjuk azt javasolja, hogy a helyi állattemető mögötti helyen temesse el a cicát, s az majd visszatér hozzájuk a sírból. Szavai igaznak bizonyulnak, de a macska némileg megváltozott.

Aztán meghal a fia, s Luis fájdalmában őt is felviszi a "másik" temetőbe. Lehet, hogy ezt azért mégsem kellett volna. A fiú visszajön ugyan, de útját vér és halál jelzi.

Klasszikus King mű, amelyben az aprólékos felvezetésből rémítő végkifejlet bontakozik ki.

– Vanda –



HÁLÓZATOS JÁTÉKOK

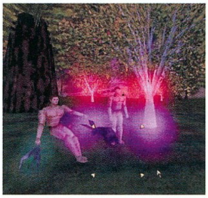
ASHERON'S CALL

Több próbálkozás volt már a havidíjért játszható, többszemélyes online játékok terén, de az első átütő sikert a Sony Entertainment óriási méretű, 3D-s világú RPG-je, az EverQuest érte el. A sokszázezer példányban eladott szoftver már önmagában kirobbanó üzleti siker, de az, hogy mindemellett minden aktív játékos - akiknek száma több, mint 200000 - további 10 dollárt fizet havonta, nos, ez már a többi szoftvergyártó óriáscég fantáziáját is megmozgatta. Mindenki nekiállt, hogy a saját EQ-ját kifejlessze, de a célszalagot közülük elsőként a Microsoft szakította át az Asheron's Call nevű játékkal.

Az AC óriási fantasy világ, hatalmas kontinensét 3D-ben lemodellezett városok tucatjai népesítik be. Sötét labirintusok, elhagyatott vártornyok és még ki tudja, hány titok várja a felfedezésre induló kalandozókat. A méretét jellemzi, hogy valós időben is órákig gyalogolhatsz ugyanabba az irányba (de szerencsére a közlekedést teleportkapuk könnyítik meg). Az AC nemcsak a térkép méretét, de a szörnyek, tárgyak, varázslatok számát tekintve is meghaladja az átlagos RPG-k paramétereit. Persze, az ilyen játékok kifejlesztésére a költségvetés is jóval nagyobb, hiszen a cégnek nemcsak a szoftvereladásból, hanem a havi előfizetésekből is jövedelme van. Ebből aztán telik további fejlesztésre, a program folyamatosan bővül újabb kalandokkal, kincsekkel, ellenfelekkel.

Az Asheron's Call grafikája megfelel a modern kor követelményeinek, karakterünk szinte a végtelenségig fejleszthető, tulajdonságainkat, képzettségeinket folyamatosan növelhetjük, és újabbakat sajátíthatunk el. A harcrendszer kiválóan megoldott, nem ügyességi, inkább taktikai játék, számos módon befolyásolhatjuk a csata kimenetelét a szörnyek becserkészésétől, megvizsgálásától kezdve, a védekező varázslatok felrakásán keresztül egészen az egyes ellenfelekkel szembeni harcmodor megválasztásáig. Persze manapság a játékok mindezzel még nem tudnak a tömegből kiemelkedni - az igazi varázslat természetesen az AC többszemélyes volta, aminek kihasználására a fejlesztők maximális hangsúlyt fektettek.

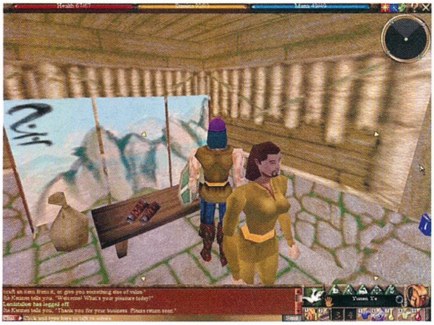
A világot rajtunk kívül más játékosok is benépesítik, beszélgethetünk, üzletelhetünk, és persze együtt kalandozhatunk velük. Amikor a csapat együtt hatol be valamelyik sötét labirintus mélyére, az egykor könyvekkel, dobókockákkal játszott AD&D játszma elevenedik meg. A karakterek partikat és szövetségeket alkothatnak, sőt, létezik egyfajta hűbéresi rendszer: ha hűséget esküszöl az egyik magasabb szintű karakternek, akkor ő rendszeresen tanácsokkal, felszerelésekkel lát el, de cserébe tapasztalati pontot kap az általad gyűjtöttek után.



Az AC tehát az átlagos RPG-knél összehasonlíthatatlanul fantasztikusabb játékélményt kínál. A veszélyt is jóval valósabbnak érezzük, hiszen a játékban nincs save-load funkció, nem ugrunk le a hegy tetejéről, és nem támadunk meg 10-zel magasabb szintű ellenfelet, csak hogy kipróbáljuk, mi történik. Ettől a játék valóságérzete, hangulata is messze jobb a szokványos szerepjátékokénál. De mivel az AC nem az első a kategóriájában, nem is lenne fair a Might and Magickel összehasonlítani – hanem, természetesen, a kritikus szem a nagy Elsőhöz, az EverQuesthez méri.

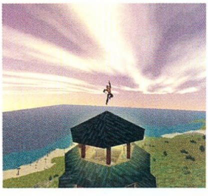
ASHERON'S CALL VS. EVERQUEST

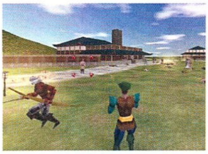
Az első, ami mindjárt feltűnő, hogy az AC alkotói igyekeztek mindent homlokegyenest másképp csinálni, mint az EQ-



ban. Persze nem tudom, hogy az eredeti létrehozása vagy pedig az esetleges perek elkerülése hajtotta őket (valószínűleg mindkettő). Az biztos, hogy sok mindent, ami az EQ élvezhetőségét rontotta, és a szórakozás helyett csak bosszúságot okozott, az AC-ban zseniálisan megoldottak. Másrészről, az igyekezetet kicsit túlzásba vitték, és olyan megoldásokat sem vettek át, amelyek egyértelműen a lehető legjobbak voltak. Bizonyára az olvasók közül sokan az EQ-t sem ismerik, mégis, e rövid összehasonlítás talán többet árul el az AC-ről, mintha csak önmagában róla írnék.

Míg az EQ kasztrendszer alapú, akárcsak az AD&D, addig az AC képzettség alapú. A kasztrendszerben előre ki kell választanod, hogy varázslóval, harcossal stb. játszol, és ez erősen korlátozza a lehetőségeidet. A képzettség alapú rendszerben bármilyen szakértelmet fejleszthetsz; ha akarod, egyetlen képzettségre specializálódsz, ha akarod, mindenhez értesz kicsit. Mindkét rendszernek megvannak az előnyei és a hátrányai. A kasztrendszerben a karaktered eléggé be van falazva, a játék magas szinten kissé unalmassá, monotonná válik, és bizonyos kasztok nagyon rá vannak utalva másokra - ha egy órára lépsz be játszani, és nem találsz partnert, nem tudsz mit kezdeni magaddal. A képzettségrendszerben az élelmes játékosok kikísérletezik, melyik a legoptimálisabb összeállítás, és előbb-utóbb mindenki ilyen karakterrel játszik, nincs differenciálódás, kevés értelme van második, harmadik stb. karaktert indítani. Az EQ-ban viszont egy játékos sok karaktert indít, ahogy a különböző kaszt-faj kombinációkat próbálgatja,





mindegyik másfajta játékélményt jelent.

Az AC-ben iránytű, miniradar, térképek segítik a tájékozódást, az EQ-ban kevés ilyesmi van. Az AC-ben a tapasztalati pontok, képzettségek, hit pont stb. mind látható számmal is, az EQ a játékosoknak semmilyen információt nem ad, csak színes csíkok láthatók, mintha a programot szellemi fogyatékosoknak készítették volna. Az EQ-n a szakértelmek, képzettségek fejlesztése csak illúzió, az AC-ben ez nagyon jól ki van találva. Az EQ-ban, ha meghalsz, jelentős mennyiségű tapasztalati pontot vesztesz (magas szinten több óra alatt összeszedhetőt), engem leginkább ez bosszantott. Az AC-ban néhány tárgyat vesztesz, melyeket azonban felvehetsz, ha elég gyorsan visszatérsz a hulládhoz. Az EQ-ban éjszaka sok esetben nagyjából matt fekete képernyőt kell bámulnod (nagyon reális, és nagyon bosszantó), az AC-ben azért éjjel is látsz valamit. Az AC jóval felhasználóbarátabb, induláskor a kezdők sokkal hamarabb elkezdhetik élvezni a játékot, mint az EQ-ban, ahol az első néhány nap csak vak bóklászással és elhalálozással telik. Az AC-ban teleportkapuk segítségével bárhová eljuthatsz - az EQ-ban órákig kell gyalogolnod, ha a barátaiddal találkozni akarsz.

A fentiekből jól látszik, hogy a fejlesztők igyekeztek kikerülni az EQ hibáit. Azonban sok minden más lett, ami ott jó volt - a kezelés az EQ-ban egyértelműen jobb, az AC irányítása bosszantóan gyenge, általában 2-4 gomb megnyomásával érhető el az, amihez egy is elég lett volna. A karakterek a fajok hiánya miatt túlzottan egyformán néznek ki, hiába szebb a háttérgrafika. A varázslatok választéka az EQ-ban messze nagyobb. A többi játékossal való kommunikációt körülményesebbnek éreztem az AC-ban, a játékosok közötti kereskedelem, ami kiváló szórakozás az EQ-n, itt a zónák hiánya miatt jóval ritkább.

A küldetések kérdésében egyik játék sem remekelt, az EQ küldetései kb. egy 20 évvel ezelőtti MUD szintjén vannak, igaz, azokból rengeteg van, azonban a legtöbbet, amikor már meg tudod csinálni, akkor nem érdemes. Az AC küldetései ebből a szempontból jobbak, de én túl kevésnek és egyhangúnak találtam őket.

Az EQ egyértelműen hangulatban viszi a pálmát, az AC ugyan technikailag jobb, de jelenleg úgy tűnik, ez nem elég ahhoz, hogy az 1 év lemaradását behozza. Aki már 6-800 órát töltött azzal, hogy kifejlesszen egy EQ karaktert, általában nem áll át az AC-re, inkább indít egy új karaktert, amelyet egyből maximálisan fel tud szerelni.

Összességében, sem az EQ, sem az AC nem a tökély, és annak ellenére, hogy jelenleg a szintén igen népszerű Ultima Online mellett ők a legjobbak, amit az ember jelenleg RPG kategóriában játszhat - és ez azt jelenti, hogy több hónapon át játszol vele, napi 3-4 órában, anélkül, hogy bármilyen más játékra kíváncsi lennél! -, bizonyos, hogy előbb-utóbb lesznek, akik túlszárnyalják őket.

Fherlayt

ANYAGIAK

Értékes információ lehet, hogy nagyjából mennyibe is kerül mindez: azon felül, hogy meg kell venned a játékot, a havidíj 10 dollár, melyet hitelkártyával fizethetsz (VISA kártyát a legtöbb bankban igényelhetsz, ha nyitsz számlát). Ezenfelül javasolt a korlátlan helyi telefonhívás tarifacsomag előfizetése kedvezményes időszakra (4000 Ft/hó), és internet-előfizetés, ami hétköznap 6 óra után, ill. hétvégén 3 óra után korlátlan szörfözést biztosít (kb. 4500 Ft/hó). Ez bizony jócskán 10.000 Ft fölött van havonta, és ezt sajnos egyelőre nem mindenki engedheti meg magának.

KÖVETKEZŐ SZÁM

SHOGUN TIPPEK

A Shogun volt a nyár egyik legjobb stratégiai játéka. Éppen ezért döntöttünk úgy, hogy a Simshez hasonlóan megosztjuk veletek a tesztelés közben szerzett tapasztalatainkat. Segítségünkre sietett a fejlesztőcsapat egyik frontembere, aki olyan tanácsokkal látott el bennünket, melyekre álmunkban sem gondoltunk volna.

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Sokat kellett rá várni, de végre megérkezett. A nagy sikerű Age of Kingshez megjelent az első hivatalos kiegészítő, mely a középkor nagy hódítóinak állít emléket. Olyan hírességekkel találkozhatunk a játék során, mint Montezuma, El Cid, s a hírhedt hun, Attila. Négy új hadjárat, új egységek, s lélegzetelállító grafika vár ránk. Bővebben a jövő hónapban.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION GAMING GUIDE

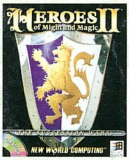
Reszkessetek vérszívók. A rettenthetetlen vámpírölő akcióba lendült, s addig nem nyugszik, míg el nem pusztítja a városban garázdálkodó összes éjszakai rémet. Készül a végigjátszás az Activision remekművéhez, a Vampire-höz. 8 oldalon keresztül vesézzük ki a programot, s ezt a következő hónapban veletek is megosztjuk.

DEUS EX GAMING GUIDE

A Deus Exet sem kerülhette el a sorsa. Az utóbbi idők legjobb sci-fi akciójátéka annyira bejött a PC Guru szerkesztőségének, hogy nem tudtunk ellenállni a kísértésnek, s így nekiláttunk a Gaming Guide elkészítésének. Nem titkolt célunk, hogy más is kedvet kapjon ehhez a kiemelkedő játékhoz.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN: HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: THE SUCCESSION WAR

A Heroes Of Might & Magic második része sokunk kedvence volt annak idején. A King's Bounty hagyományaira épülő játék óriási sikert aratott, s méltán vált alapművé. Szerettük volna azoknak is megmutatni ezt a játékot, akik annak idején kihagyták. A Heroes 2 nem mai darab, ha jól emlékszem, akkor 1996 legvégén került kiadásra. Ettől függetlenül már megy nagy felbontásban is (640x480). Jó hír a régi gépek tulajdonosainak, hogy a játék az övéken is vígan elfut.



Gépigény: 486DX-66, 8 MB RAM, DOS, WIN 95, 60 MB winchester, 2X CD-ROM

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. SZEPTEMBER 21-ÉN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4'FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 22752/hó
2000. júliusi szám eladott példányszáma: 22234
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch
A LEGEND IN SOUND.

TERRATEC®

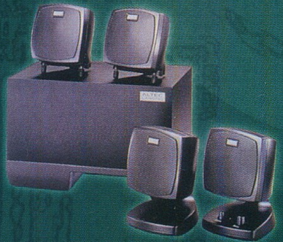
KLIPSCH professzionális házimozi-rendszerek

Sinergy Quintet – 140 000 Ft + áfa *
5x100 W teljesítmény, tölcséres hangszóró kialakítás, 5 év garancia
made in USA

* a készlet mélysugárzót nem tartalmaz

PiXEL Multimédia

a multimédia középpontjában



ACS 54

frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa) : 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56

frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa) : 35W jel/zaj viszony: 65dB

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
A HÁBORÚ FOLYTATÓDIK...
OKTÓBERTŐL A BOLTOKBAN!
ECOBIT multimédia
WWW.ECOBIT.HU
PC CD Értékesítési pontok: Westend City Center, Europark, Székesfehérvár cora Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged TESCO Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp. XIV. ker. Fogarasi út, Pólus Center, Szombathely, Eger • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, WestEnd City Center, Eurocenter • CD Galaxis: Bp. XI. Vásárhelyi Pál u. 8., Bp. VII. Akácfa u.13. • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft: WestEnd City Center, Pólus Center, Mammut • Alexandra Bolthálózat • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Bp. Wesselényi u.25. • Tel: 1/351-30-78 •
Westwood STUDIOS
EA GAMES
©2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studio, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.